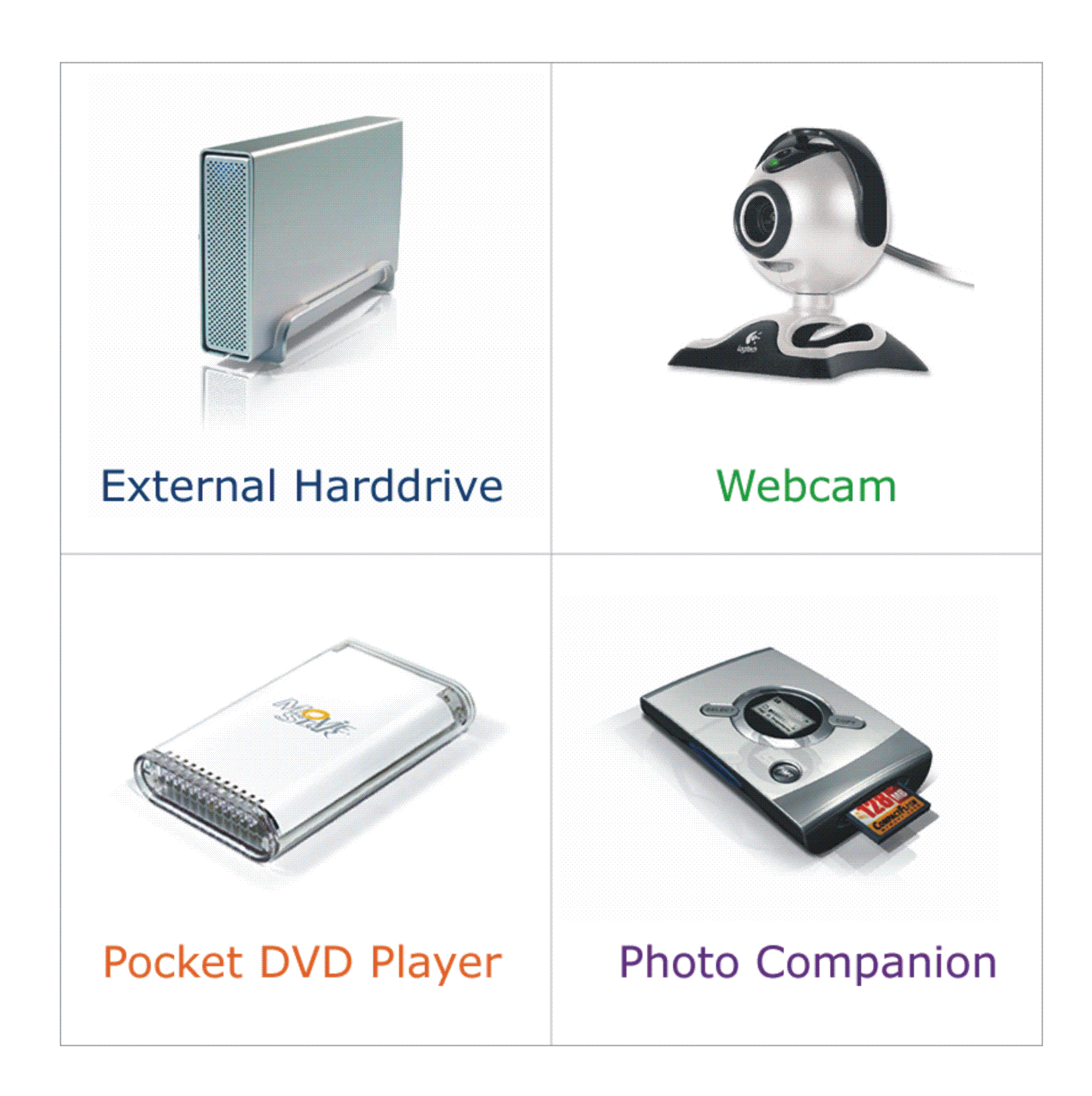


NZlogin Forum 2005

www.nzlogin.com/bbs

Digizone Ltd.

Computer peripheral importer and distributor



Address: 304/1 Parliament Street,Auckland,NewZealand
Tel: 0064-9-3070526   Fax: 0064-9-3070526
email:contact@digizone.co.nz
Web:www.digizone.co.nz

DIGIZONE



2005.02
电软视点 龙的远征！写在DQ8发售之时！
NDS真是很有趣哦！
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
赠品1 游戏贺卡两款
Season's Greetings
赠品2
赠品3 王国之心主角磁贴 随机获取一款
电玩通
赠品4 电玩通・通电玩
赠品5
光环六人斗法
火爆新奇乐翻天
合金装备全剧情(上)
18岁以上的思考
成人潮流&未成熟的市场
电玩世界与中华英雄
TOUCH! 策划二队亲手体验
直面NDS尖端触感！
软硬科普！亲手分解！
行货SP对水货SP
鉴别方法金针度人！
最强独断攻略研究
勇者斗恶龙Ⅷ
银河战士2 回声
波斯王子2 武者之心/口袋妖怪 绿宝石/零 红蝶(XBOX版)/合金装备 索利德3 食蛇者/王国之心 记忆之链
第一时间！火热铁板烧！
高级战争1+2/搏击玫瑰
riviera 约束之地
黄金眼・侠盗特工
超级马里奥64 DS
电子游戏综合情报志
总149期 定价:9.80元
ISSN 1006-5032
9 771006 503000 02>


十七年经典的延续 千年纪文明的传承
即将
新奇的宠物(MAG)系统
媲美单机游戏的任务剧情
丰富的DIY人物创建模式
精致的3D游戏画面
《梦幻之星在线:蓝色脉冲》玩家短信俱乐部成立了,联通用户发送PSO到9190,移动用户发送PSO到169963即可加入PSOBB玩家短信俱乐部,随时随地得到最新的游戏资讯、攻关秘籍,与其它玩家分享互动快乐(完全免费)。

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

Vol.149　2005 / 2

半月刊　每月1日 / 15日出版
创刊时间：1994年　定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会
社　　长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来 杨帆

联系地址：北京 61-66信箱
邮政编码：100061
编辑电话：010-64472187
电子邮件：vgame@public.bta.net.cn
传　　真：010-64472184
邮购电话：010-64472177
广告部电话：010-64472920　64472180
广告联系人：佟晨　武小姐
广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

印　　刷：北京新华印刷厂
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告许可证：京西工商广字0055号

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称视点射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

编辑手札

鼓楼的瓦砾

每个地方都有着自己的象征，紫禁城的辉煌和威严是一种；而老北京的那种市井喧闹，又是一种。从清晨略带着薄霜的残叶到黄昏中映射着夕阳余辉的砖瓦，平凡的每一天中都是老百姓自己的生活。

鼓楼，正是这样一个在情感上如此贴近我们的地方，那里有漫溢着历史厚重的城楼，那里有横纵错综的散布着大众文化的胡同。而它也是如此的贴近游戏，甚至很多其它地方的朋友也都知道，北京的电玩中心地带，在鼓楼。

但也许很快我们就要用曾经这个词来形容这个心目中的圣地了——作为中央城区可以说硕果仅存的几片老北京胡同区域之一，它正面临着被全面拆除的命运。事实上这项破旧立新的工程在地理上说已经进行了将近一半：处于北京中轴线上地安门北大街以西的胡同平房，几乎已全部被推翻殆尽，徒留瓦砾。

所幸的是很多电玩商家都是集中在这条路的东侧以及更远一些的鼓楼东大街上，所以目前依然牵引着我们的脚步和目光。但也许不知在什么时候，当我们再次脚下带着逛游戏店的惯性，怀里揣着对新游戏的渴望来到这条街上的时候，会怅惘地发现所有熟悉的一切将不复存在。

当然了，一种娱乐以及商业经营还不至于随着物理上的拆迁而就此风流云散，店家们会去寻找另外合适的落脚点，也许就此散布于京城的各个角落，也许会要么由于机缘巧合要么由于商品集中的市场规律而再次渐渐汇聚到一处……谁知道呢？将来的一切都是明天的事，游戏带给我们的最大领悟就是享受今天。

其实是因为我们也无能为力——眼前的这一切消散又怎样呢，它还是一个远不够正规、成熟，甚至还不被承认的市场。我们固然能从那里带回游戏的快乐，但同时那里也充斥着生意场上的欺诈和市侩，这其实是一个让我们又爱又恨的地方。因为有了游戏，所以它成为了我们一种精神上的寄托，一种实际上很虚无的东西，就像这还在孵化期的中国游戏。

所以并不需要提前缅怀或者纪念，因为新生总是建立在旧的破灭之上，我们可以做的更多的是期待。

那么何妨就天真地把这看作一种象征，一种新的中国电子游戏时代终会来临的象征。我知道这几乎毫无根据的联想恐怕会惹人发笑——那些场地上的施工者们不会在意这里曾经有什么，也不会考虑这里今后又将成为什么；那些建筑规划的设计者们不会知道这里对于我们曾经意味着什么，也不会想到今后会为我们保留或者延续什么。这只是个一厢情愿的希冀和向往，很不现实，但至少我们要保留期盼的热情。透过鼓楼的背影，我相信在其它每一座城市里，都有着如同北京鼓楼一样的属于我们玩家的集散地，它们承载着许多众人的文化和思绪；它们中的一些也许同样会在某一天淡然消逝，但我们的爱与恨、欢乐与忧虑，都曾不可分割地同这些地方联系在一起。我们有理由为自己的游戏环境渴望一个更美好的未来。

站在这片废墟上，有那么几个瞬间你会被自己的期待所感动。



■ 编辑部又搬家了！从403搬到了402，其实邮政地址都没有改变，只是换了一个更大更豁亮的房间而已，当然也不会有天字一号和天字二号之间的海天之遥。
■ NDS的旋风也吹到了编辑部,心急的小沛和北斗第一时间购入主机，可是很不幸，先前被爆吵的“坏点”问题也降临到了小沛的NDS上。虽然说液晶屏上的坏点早就不是什么新鲜事，但小沛在兴奋之余的失落也可想而知。看来NDS坏点风波也不会这么快就平息，至少在小沛的心里是这样。
■ 刮风，刮风，北京冬天的大风天气是出了名的，每到这时候人们对于环保意识的不足就会暴露出来。生在北京的PERFECT其实很向往南方的气候，等春节放假的时候希望有机会南下旅游，顺便看看几个老朋友，也算给自己一年的生活做个总结。



■ 这次为了拍摄电击光盘中的HALO2多人对战,北斗的“牺牲”不可谓不大。两年没吃到家乡的辣椒了，这次竟然有幸借此机会趁机大爽了一把，久违了的辣椒香味啊，无限感动中——就是最后那杯一饮而尽的二锅头差点让喝香槟也会醉的北斗当场阵亡，天底下果然没有白吃的辣椒啊！（PS：我在游戏中真的没有作弊，我不是故意要输的，请大家一定要相信我……）
■ 为了尽早人手NDS，北斗在工资发下来的当天就几乎悉数上交给游戏店JS。现在整天素炒饼中度日，好在编辑部内和北斗相同境遇的同志还颇有那么几位，每天中午大家一起兔死狐悲。
■ MGS3不愧是王道游戏,除了一开始上手比较困难之外,整部作品简直是完美到无懈可击。现在每晚的作息制度如下:DQ8漫长练级->晚饭->继续练级->看MGS3结尾动画->睡觉。



■ 春夏秋冬四季轮回，终于将步入新的一年了，飞月也重新整顿精神准备改头换面再度出发。感谢各位读者在2004年容忍我的种种失误，并随时批评、支持着我们。2005年，大家也请多多关照哦！
■ 编辑部内重新粉刷，准备进行小规模搬迁。浓郁的“香味”充斥着每个角落，一种叫做“想吐”的冲动禁不住要从内心深处宣泄出来。神啊，要搬就赶快搬吧！
■ NDS入驻编辑部。坐在电脑前，不时就可以听到从某处传来一阵犹如小鸡啄米的急促“哚哚”声，要不然就是拼命的吹气声。这种诱惑终于使飞月也下了入手的决心，同时下个月辟谷！（某日龙马处传来一阵清晰可闻的呼气声，本以为他在玩NDS兴冲冲的站起来一看居然是在擦鼻涕，打击中……）



■ 盼了半年的NDS终于来到了自己的手中！真是令人感动啊！编辑部中有五个人都购入了这个划时代的掌机，这下可以好好体会多人无线对战的乐趣了！目前小沛正在努力将《触摸瓦里奥制造》完美通关！
■ 大象突发奇想组织了《光环2》的比赛，出于好奇，北斗和小沛都参加了。谁知道这场比赛没有奖励反而有极其严厉的惩罚！好在小沛侥幸过关，可是北斗就惨了！两次皆负，遭到了大象无情的惩罚！谁知大象事先准备的“刑具”正是北斗平时的强项，就在我们为北斗能否抗过这严厉的处罚而捏一把冷汗时，（其实我们都在庆幸自己没有输掉比赛！）北斗却被罚得十分开心！预知详情，还请各位读者关注本期的电击收藏！里面有这次赛事的影像哦！

CONTENTS

资料栏说明

PS2 | 本刊译名：电子游戏软件 | 益智娱乐 | 电软 | DVD-ROM | 1日/15日 | 中文版 | 1-N人 | 全年龄

①各游戏主机的名称缩写 ②游戏类型，资料栏内使用中文注解，以便您更容易的了解游戏方式 ③游戏名称栏，共有本刊译名和游戏原名两种，根据实际内容有所区分 ④游戏厂商 ⑤使用媒体 ⑥游戏发售时间 ⑦游戏发行地区版本 ⑧游戏价格 ⑨游戏人数 ⑩游戏记忆容量（光盘媒体）或游戏容量（卡带媒体）⑪游戏推荐玩家年龄

电击收藏



本期封面主题：搏击玫瑰

GAME INDEX





卷头特辑

RPG第一名牌降临日本，首发当天200万玩家与勇者握手言欢！

DQ8首发出货创日本新高

本刊日本专讯　11月27日，国民游戏《勇者斗恶龙8》在日本正式发售。挟出货量278万套的威势，发售后短短两天销量便达到2,167,072套，其间创造的巨大利益几乎可以让SE整个财年都高枕无忧。

为了分散可能出现的集中购买和避免小朋友在疯狂的抢购过程中受伤，日本卖店在27日清晨7点提前开门营业。但是期盼已久的玩家似乎更加狂热，许多少年带着早餐在凌晨便开始等待。早上6点40分，池袋最大的卖店BIG CAMERA门前已经有了近200人的队伍，长长的人流越过了旁边的建筑，一直延伸到了JR的地下道内。壮观的场面为现状低迷的日本业界带来了些许活力。

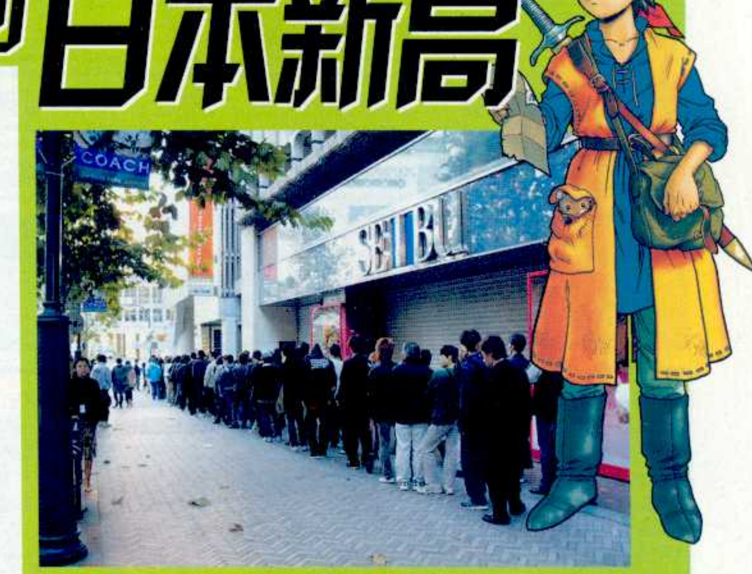
“我们刚刚追加了25万套的出货量，但是我们仍然没有料到玩家的反应会如此热烈。” SQUARE-ENIX的发言人说道，“公司在本财年的软件销量预期是660万套，现在看来，实现这个目标并不是什么难事，这个数字或许还会被大大修改”。

由于DQ8软件的热卖，相关攻略本和“史莱姆”型PS2手柄也顷刻间成为了奇货可居的商品。另据日本博报堂DY Media Partner Media预计，DQ8所创造的营业额将最终达到510亿日元（约合人民币4,080,000,000元），并超越FFX成为在日本最畅销的PS2游戏。

DQ8在东瀛引发的销售热潮，我国玩家也表示关注。但是他们的热情却被一些利欲熏心者所利用，一种包装精良的“伪正版”的DQ8光碟正在水货市场流通。据本刊了解到的情报，由于这种光盘的价格比正版碟便宜数百元人民币，使得不少玩家上当受骗。事实上，鉴别这种“伪正版”的DQ8光盘其实并不困难，玩家只要注意光盘盒左下方的CERO年龄分级标志即可，正版碟的分级标志是用“红底白字”书写，盗版则是“黑底白字”。



继《光环2》在美国写下娱乐业新神话之后，DQ8在日本也迎来了不输前者的火爆态势，业界的真正复苏似乎已经露出端倪。





↑DQ8发售期间，史莱姆手柄也顺理成章地成为了全日本最畅销的游戏周边。



↓小卖店中堆积如山的DQ8软件转眼间就被玩家一抢而空。

历代“勇者斗恶龙”作品销量统计					
游戏名称	机种	厂商	发售日	价格	销量
勇者斗恶龙	FC	ENIX	1986年5月27日	5,500日元	150万套
勇者斗恶龙II · 恶灵的众神	FC	ENIX	1987年1月26日	5,500日元	241万套
勇者斗恶龙III　去向传说……	FC	ENIX	1988年2月10日	5,900日元	380万套
勇者斗恶龙IV　引导者们	FC	ENIX	1990年2月11日	8,500日元	310万套
勇者斗恶龙V　天空的新娘	SFC	ENIX	1992年9月27日	9,600日元	280万套
勇者斗恶龙I · II	SFC	ENIX	1993年12月18日	9,600日元	120万套
勇者斗恶龙VI　幻之大地	SFC	ENIX	1995年12月9日	11,400日元	320万套
勇者斗恶龙III　去向传说……	SFC	ENIX	1996年12月6日	8,700日元	101万套
勇者斗恶龙I · II	GB	ENIX	1999年9月23日	4,900日元	76万套
勇者斗恶龙VII　伊甸的战士们	PS	ENIX	2000年8月26日	7,800日元	390万套
勇者斗恶龙III　去向传说……	GB	ENIX	2000年12月8日	6,400日元	64万套
勇者斗恶龙IV　引导者们	PS	ENIX	2001年11月22日	6,800日元	117万套
勇者斗恶龙V　天空的新娘	PS2	SQUARE-ENIX	2004年3月25日	7,800日元	158万套

堀井雄二

HORII YUJI
DQ系列制作人

●1954年出生于日本兵库县洲本市（淡路岛）。在这里，他一直度过了高中时代。高中毕业之后，堀井雄二进入了东京早稻田大学。此时他的志愿是成为一名漫画家，在这期间，堀井加入了名为“漫画研究会”的社团，和原哲夫等人共事。大三时，他进入了日本著名漫画大师永井豪的漫画工作室。但是大四时的一场意外车祸迫使堀井雄二休学并离开了工作室，一年后才复学并在出版社做兼职工作。1982年，堀井雄二购入了自己的第一台电脑，并开始尝试制作游戏。一次偶然机会，他把自己制作的游戏《Love Match Tennis》送去参加ENIX举办的游戏大奖赛，并获得“入赏奖”。此后他进入ENIX，开始了自己的游戏制作生涯。

特报 SCOOP 任天堂掌机新贵日本首发23万套

本刊日本专讯　今年冬天注定是个忙碌而充满欣喜的季节。在DQ8扫荡日本的5天之后，任天堂的DS也正式开始了她的“东京攻略”。虽然日本玩家对于NDS的反应不及美国方面热烈，但是仍然取得了首发销量23万套的不错成绩。

12月2日清晨，热门商品发卖前夕的排队场面照例发生在许多大型专卖店前，不过据说一些中小卖店的经营者透露，NDS的表现却没有想象中的供不应求——尽管任天堂督促工厂连夜赶制，将日本NDS的首批出货量由原定的30万台提高到50万台。

日本NDS首发当日部分软件销量统计			
序	游戏名称	首日销量	出货消化率
1	超级马里奥64DS	63，754	26.9%
2	触摸瓦里奥制作	63，559	29.9%
3	愿为你而死	20，889	30.4%
4	大合奏！乐队兄弟	15，450	45.5%
5	口袋妖怪DASH	15，254	16.8%
6	直感一笔	9，981	22.4%
7	研修医 天堂独太	8，481	20.5%
8	钻地小子 钻地之魂	5，307	18.7%
9	麻将大会	2，904	25.9%

另外来自NOA在12月1日发布的官方消息，美国NDS的实际销量已经达到惊人的50万台，占总出货量的90%以上。而GBASP在此期间的销售也没有出现下滑的迹象，感恩节期间仍然80万台主机流入游戏迷的口袋。此前业界流传的“NDS冲击GBASP”的说法似乎有些杞人忧天。

然而真正激动人心的消息却来自NAMCO与KONAMI的发售表。两家公司在最近不约而同地宣布了NDS的最新计划。NAMCO明确表示“异度传说”和“鲸腹”两款重量级RPG将在NDS上推陈出新，小岛秀夫则承诺NDS版“我们的太阳”将是独具匠心的作品。至今为止，NDS发售表已经增加至120款，其中109款为第三方的手笔。

对于NDS在日、美两地的热烈反响，美国任天堂副社长Reggie Fils-Aime连称“没有想到”，并动情地表示，“由于NDS的非凡潜质，任天堂有信心在圣诞商战中大获全胜。”而任天堂也因此将NDS在这个财政年的销售目标提高至500万台。

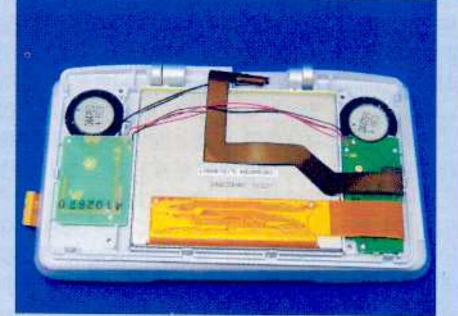
据本刊截稿前的最新消息，任天堂在12月6日发表官方数据，NDS主机在日本的实际销量为51万3000千台，对应软件总共卖出了约50万套，平均每台主机匹配一款软件。



←由于NDS的热卖，日本的游戏专卖店也延长了营业时间

NDS内部结构剖析

与GBASP相比，NDS的内部构造一如既往的简约明了，但是使用的零部件数量却大大减少，只有体形硕大的整合了ARM7与ARM9的CPU芯片给人的印象最为深刻，而内部设计的精密程度也不是SP所能够比拟的。从这层意义上讲，15000日元的价格也许是任天堂所可以接受的最低限度了。以下的图片就是拆开主机后能够看到的NDS内部结构，还有卡带的解剖图。从中，我们可以清楚地了解这款掌机设计的精妙之处。（注：请读者不要效仿本刊私自拆卸NDS主机，切记！）



↑取下上屏背面的保护板，可以看到左右两块按键主板以及两个立体声扬声器。



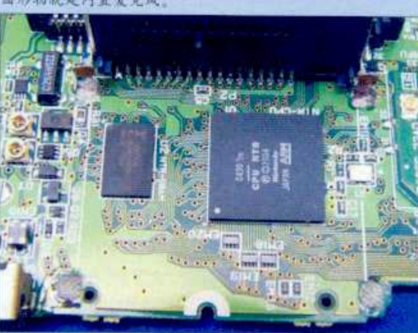
↑主板上密密麻麻的布满了各种焊点，其中上方偏右的黑色圆形物就是内置麦克风。



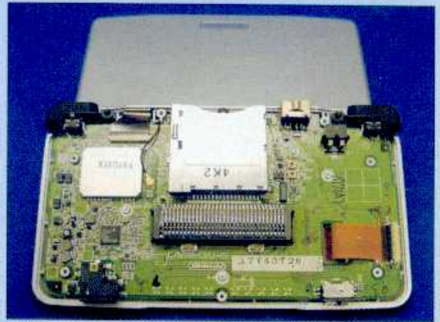
↑这是打开电池盖后的样子，内置电池的规格为3.7V、850mAh，与GBASP的规格相同。



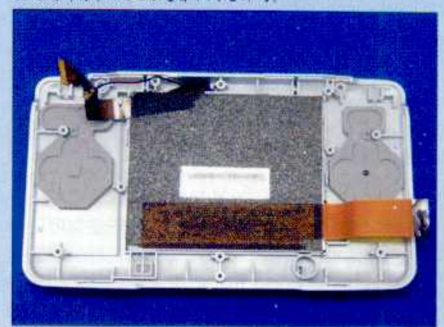
↑机体下半部分主板的背面，卡带插槽和护板挡住了主板上重要的部分，从正面是看不到芯片的。



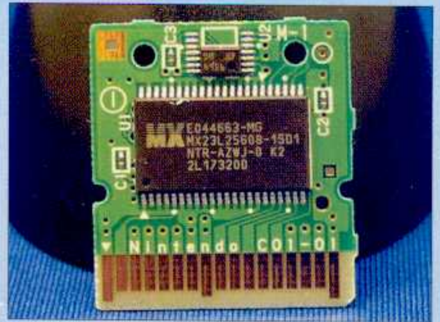
↑挪开卡带连接部分后，CPU就露出来了。右边较大的芯片是ARM，左边较小的则是SRAM。



↑底盖打开后，可以看到中央的2个卡带插槽，下面的GBA插槽将不再支持原GB游戏。



↑主机下屏上盖中内置两组数据线和屏幕背垫，而按键垫片的安装也显得十分牢靠。



↑这是将DS卡带拆开后看到的主板表面，其精密程度和容量大小都不是GBA卡可以同日而语的。

事件 EVENT 索尼再次发动超强宣传攻势 东京丸之内电车站高挂巨型PSP

本刊日本专讯　11月28日，在东京丸之内电车站北面的检票口前SCEJ设置了长达8米的PSP模型显示器，该显示器用来全天滚动播放将于12月即将发售的游戏画面。其展示时间持续到12月3日。

这个高高悬挂的PSP模型，曾在今年9月份的东京电玩展上亮过相，其制作得非常精巧，不用说电源、记忆棒插入口，连透明的按钮和各连接部分的金属端子都被很好地还原了。但是同那时相比，这次的展示场所比较明亮，每天坐车的乘客都可以比较舒服地观看演示，而且车站人流较多，宣传的效果自然也比东京站的影响要大。


←如此的宣传方式绝对注目。

该模型PSP除了每天播放12月发售的游戏电视预告片外，在12月3日展示的最后一天，即Playstation发售10周年纪念日上，还会播放索尼精心制作的特别映像。

特报 SCOOP 美国《光环》铸造业界奇迹 微软杀手锏双周销量500万

本刊讯　作为目前家用机上素质最高的第一人称射击游戏，《光环》称得上是XBOX上最有分量的白金大作，为微软争取了不少的人气。《光环2》在前作的基础上更胜一筹！就现在微软公布的消息说，11月份发售的这款《光环2》已经在全世界达成了500万的销量。但是，微软并没有同时公布日本方面的出货量。

在美国，《光环2》受到了人们空前的热烈欢迎。仅在3周之内就达成了500万的惊人销量！气势远胜前作！如同《勇者斗恶龙》在日本的火爆抢购场面，美国当地时间11月9日零时，《光环2》发售当天，人们早早在商店前排起了长队，各电视台也对此进行了报道。据称，《光环》系列至今已经取得了总数1100万销量的好成绩。

另外，《光环2》系列对应XBOX LIVE，在XBOX LIVE的100万会员中，有超过9成的会员通过网络来玩《光环2》。而且网上游戏的总时间已经超过了2800万小时，是XBOX有史以来游戏时间最长的作品！如此骄人成绩，看来不是一般游戏能够企及的。也许在未来的XBOX2上，《光环》系列的续作将把这一经典进行到底！



访谈 TALKING 面对网络大势任天堂态度松动 宫本茂首次披露任氏在线计划

本刊日本专讯　没有人会忘记当年山内溥对于网络游戏的冷漠，但是他们的态度似乎在最近有了一丝转变。马里奥之父宫本茂在接受采访时明确表示：在听取了各方面的意见之后，任天堂正在考虑将自己的事业版图拓展到网络领域。宫本称："虽然许多人认为任天堂在网络领域难有作为，但是NDS的推出将改变人们的看法。"接着，宫本茂用任天堂与S-E合作开发网络游戏的消息证实了他们进入该领域的决心。

不过令人失望的是，宫本茂拒绝对合作的具体意向作出说明，然而根据业界的分析，由于NDS具备的通信功能以及Pokemon的火爆人气，任天堂推出网络游戏很可能将以Pokemon的蓝本设计，与目前流行的MMORPG则有着很大的不同。

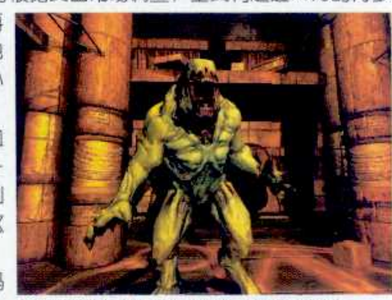


事件 EVENT 血腥游戏遭到美国反暴力协会抵制 《DOOM 3》位列十大暴力游戏之首

本刊讯　圣诞假期将至，美国反暴力母亲协会等五个团体联合公布了10款暴力游戏名单。在公布的同时，他们呼吁父母们千万不要给自己的孩子购买这些内容血腥的游戏。《DOOM 3》就被排在了被抵制的第一位。

这次被列入黑名单的10个暴力游戏分别是《DOOM 3》、《横行霸道 圣安德列斯》、《搬枪少女2》、《半条命2》、《Halo2》、《杀手》、《Manhunt》、《真人快打6》、《喋血街头2》与《影之心》。这些榜上有名的游戏几乎囊括了暴力游戏中的所有人气作品，可以看出美国的父母非常担心暴力游戏对自己孩子产生恶劣的影响，因为根据美国市场调查，全美有超过70%的青少年至少拥有1台家用游戏机，再加上前段时间的真实案例，也难怪家长会如此关心自己的小孩在玩什么。

除了公布那些游戏太过血腥之外，这些组织还公布了一些适合孩子的游戏，他们分别是滑板游戏《Anti Grav》、《Jak 3》、《卡拉Ok革命3》、《劲爆美式足球2005》与《马里奥网球》等。


↑《DOOM3》靠血腥成名现在却也被其所害。

特报 SCOOP 多家厂商秘密开发XBOX2游戏!?

本刊综合消息　种种迹象表明，微软的新一代家用主机XBOX2将最迟于2005年10月在全球范围内发售。而根据互联网的消息，他们将在明年春天首次公开新主机的官方消息。也许是由于比尔·盖茨尚未染指掌机争夺的缘故，其他对于家用主机的新旧交替已经迫不及待。

与之相对应的是，一部号称"第一款"XBOX2游戏的演示画面已经开始互联网上流传。该游戏名为《Wardevil》，由一家名不见经传的新公司Digi-guy所开发，尽管如此，游戏中直逼CG播片的多边形画面仍然创造了令人瞠目结舌的效果，加上外界传闻中50倍于现行XB主机的多边形运算能力，新主机的视觉效果似乎给玩家留下了无限的想象空间。

微软对于XBOX2的踌躇满志，已经从其先行发放开发工具"XNA"的举动中暴露无疑。由于XNA沿袭了Direct X系统，因此很容易被制作人所接纳，甚至连原本对XBOX缺乏好感的日本厂商也因为它而改变了对XBOX的负面印象。而另一个来自XBOX2的利好消息则是：离开了史克威尔的FF生父坂口博信也宣布为XBOX2制作一款RPG游戏，目前他们正在为新游戏招募开发人员，而FF系列的另一位功勋制作人植松伸夫也表示会与坂口一起投身该游戏的制作。


↑人的脸部已经细致到连皱纹和每一根头发都能清晰地表现出来，这样的画面以前连CG中都少有。

早间，TECMO著名制作人板垣伴信曾表示，"DOA终极版"是他们为XBOX制作的最后一款游戏，今后的研发重心将全部转移至XBOX2上。现阶段除了"DOA4"已经纳入日程以外，"DOA沙滩排球2"、"忍者外传2"等游戏的开发计划也在讨论中。而本刊通过内部渠道掌握的情报表明，上海育碧和EA等厂商也展开了针对XBOX2的开发项目。


↑看到这样的画面不得不为次世代主机拍手叫好！一想到这样的画质将贯穿游戏的始终，真是令人激动啊！

国内游戏新闻报道
NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国 NDS已经登陆我国台湾省，不知道什么时候神游公司才能够实现让内地的玩家也能够拿到属于自己的新掌机。另外，现在新闻明显集中于一些大城市，当然也不全是好消息……



圣诞临近神游机再添两大力作 “动物之森”追加国内原创成分





↑上图是大乱斗的开场画面，而动物之森的图像并没有公布。

本刊讯　神游公司开山硬件“神游机”的软件开发终于有了新的动向。《任天堂明星大乱斗》和《动物之森》很快将要登陆到神游机上。同时，神游版的《动物之森》不仅是简单的汉化版本，同时还将首次加入国内原创的部分。

一段时间以来，由于小神游以及小神游SP的陆续推出，使得人们对于神游机的关注程度越来越低。就在人们认为连神游公司也要放弃神游机时，这两个人气大作的降临无疑再一次激起了玩家们的兴趣。《任天堂明星大乱斗》在N64时代就是广受好评的作品，而本次的神游汉化版本正是重温这一经典游戏的绝佳机会。

另外本次最值得关注的就是首次加入了国内原创成分的《动物之森》。在原有基础上加入的原创成分，完全是由神游总部的游戏工程专项小组完成，国外的开发组为本次的游戏制作提供了部分技术协助。在本刊记者问及该游戏原创部分的大致情况以及占总游戏的比重时，神游方面没有透露任何消息，看来要想了解这款游戏的究竟还要等到正式发售的那一天。同时，神游的工作人员表示：“《动物之森》拥有较高的自由度因而给人以另类的感觉，玩家可能会不适应一个没有明确目标、纯粹为享受过程乐趣的单机游戏，因此不敢说它能吸引所有的玩家，但有一定鉴赏力和游戏品位的玩家一定能体验到其中的乐趣。”



内地盗版《三国IX》激怒日本光荣 北京保利星因侵权二次遭到起诉

本刊讯　日前，日本光荣公司起诉北京保利星公司制作并出售该公司制作的《三国志IX》盗版产品，并最终获得胜诉。在今年初，北京保利星公司就曾经因为盗版考试资料光盘赔款30万元。这次是今年的第二次遭到起诉了。

在光荣公司的起诉书中称：由被告北京保利星数据光盘复制、被告北京银冠电子出版有限公司出版、北京市股神证券智能科技发展有限公司销售的游戏软件《三国志IX》中所载游戏为原告开发并享有著作权。三被告未经原告授权许可，擅自出版、复制、发行上述软件，侵犯了原告的合法权益，给原告造成经济损失。为此，原告起诉三被告，请求法院判令三被告：1、停止侵犯原告的著作权；2、公开致歉；3、连带赔偿原告经济损失84万元、诉讼支出5万元。经过北京市中级人民法院的两次审理，保利星承认盗版事实，法院建议双方庭外和解。最终两公司达成协议，保利星将支付赔偿金并在国内的报纸上刊登道歉广告。



↑这可以称得上是包装最华丽的盗版游戏了。

现在中国的盗版现象仍然非常普遍，不但有多不胜数的地下制作网点，就连这种正规的公司都抵挡不住暴利的诱惑。可是如果任由这种势态发展下去的话，到底中国人会留给别国什么印象呢？中国的游戏业要想发展，恐怕也是遥遥无期了！



同步发售之余还有秘密原创大礼 台湾版“生化4”附赠挂轴年历

本刊台湾省专讯　继CAPCOM宣布《生化危机4》将于2005年1月27日同步推出台湾版之后，台湾省代理商龙勇实业股份有限公司近日透露，他们将专门制作一种挂轴年历以赠送给首批购买软件的玩家。



这种全世界独一无二的特典年历是经CAPCOM授权后，由龙勇实业亲自监督制作的，以游戏男主角里昂的图片为主题，印刷精美细腻，大小54×78厘米。而原计划只在日本推出的预约特典“生化危机4·秘密 DVD”也将在我国台湾省发售，龙勇实业表示，虽然特典DVD的出货数量还没有最终确定，但是从目前的情况看玩家的反响相当踊跃。台湾版《生化危机4》与日版配置相同，价格还未正式公开。



供货不足导致台版NDS延期发售 代理商博优称主机价格优势明显

本刊台湾省专讯　鉴于主机货源严重短缺，原计划与日本同步发售的我国台湾版NDS主机，将推迟到12月13日降临宝岛。

NDS台湾省代理商博优公司在发给卖店的新闻传真中证实了上述消息。他们表示，NDS将在游戏专卖店和百货公司等渠道销售，暂时不存在进入大型量贩店的计划。而对于NDS主机及其软件的价格，博优公司则没有给出清晰的明示。但是他们承诺，其价格将具备足够的优势以对抗水货主机。



↑台湾版NDS的消息在11月23日首次发表。

台版NDS计划已被看成是该主机进军我国市场的前奏。相信神游科技的大陆版NDS计划此时此刻也在紧锣密鼓地筹备中。这一切都清晰地预示着，任天堂对于中国市场的渴望已经不可阻挡。



今年年末PS2陪你一起过圣诞 上海索尼首次举办电玩大派对

本刊讯　即将到来的圣诞节虽然使游戏界硝烟四起，但是无疑却成为了玩家们最好的节日！今年为了迎接圣诞节，索尼娱乐有限公司（中国）为上海的玩家准备了一场PlayStation圣诞大派对。

具体时间是12月4日-5日和11日-12日。在这两段时间之内，只要玩家来到指定的上海索尼PS2旗舰店便能参加热闹的PlayStation圣诞派对，PS2的娱乐代表比波猴将在现场表演可爱的舞蹈，你还有机会与他亲密接触合影留念！到场的玩家也有机会体验《EyeToy Play》的乐趣，参与索尼上海为大家准备的一系列庆祝活动，更有机会得到索尼公司送出的圣诞礼物。

这次举办活动的具体地点是，南京西路1038号梅龙镇广场大堂和淮海中路887号二百永新正门口左侧经营区。看来今年上海的PS2玩家要过一个精彩难忘的圣诞节了！

图片新闻













↑在最新《生化4》的新闻图片中，一位神秘的红衣女郎出现在了大家面前。她就是《生化2》中牵动无数玩家心弦的Ada wang。现在看来，她的确是没有死而且将会出现在《生化4》中。六年前的病毒泄漏事件，她隐瞒自己的身份和Leon走到了一起，其最后充满悬念的结局一直令玩家牵肠挂肚，而这次Ada的回归又是为了什么？从上面的图片中看，她和Leon似乎成了敌对关系。







↑→今年台湾资讯展几乎成了微软XBOX的专门舞台。因为展会恰逢11月29日XBOX在台湾省销售满两周年，微软除了有"XBOX两周岁生日快乐包"在展会热卖之外，还在现场举行了一连串的趣味庆祝活动。甚至还有四位忠实玩家自愿把头发剃成XBOX标志以表示对它的支持。





←↑EA公布了正为次世代主机所开发的MaddenNFL以及"极品飞车"的游戏画面，其效果逼近CG动画！但是他们并没有公布这些游戏具体是对应那款主机。

数据新闻：任天堂2004财年上半期主机销量统计（统计时间为2004年4月1日至9月31日）

	地区	本财年前半期	上财年同期	本财年预计总销量	上财年总销量	累积销量
GBA硬件	日本	135万	166万	——	315万	1456万
	北美	380万	428万	——	945万	2861万
	其他	158万	240万	——	500万	1496万
	累计	673万	834万	1600万	1759万	5813万
GBASP硬件	日本	134万	151万	——	286万	502万
	北美	368万	350万	——	795万	1246万
	其他	151万	193万	——	424万	621万
	累计	653万	693万	1500万	1505万	2368万
GBA软件(含SP)	日本	920万	619万	——	1712万	5620万
	北美	2179万	1791万	——	4243万	11826万
	其他	691万	581万	——	1535万	4724万
	累计	3790万	2991万	7700万	7489万	22169万
GBA软件款数(含SP)	日本	86万	68套	——	156套	615套
	北美	103万	69套	——	145套	618套
	其他	52万	66套	——	142套	542套
NGC硬件	日本	14万	20万	——	99万	360万
	北美	99万	55万	——	272万	884万
	其他	26万	15万	——	132万	353万
	累计	140万	89万	150万	502万	1597万
NGC软件	日本	204万	322万	——	850万	2097万
	北美	1243万	808万	——	2835万	7701万
	其他	362万	321万	——	1052万	2801万
	累计	1809万	1450万	1500万	4737万	12596万
NGC软件款数	日本	16款	39套	——	89套	204套
	北美	50款	50套	——	125套	376套
	其他	33款	57套	——	127套	310套
NDS硬件	——	——	——	500万	——	——
NDS软件	——	——	——	1500万	——	——

↑以上数据由任天堂官方在2004年11月发表，他们同时宣布本财年的最终盈利将因为NDS的热卖而高于预期！

龙的远征 写在DQ8发售之时


↑由著名漫画家鸟山明绘制的初代DQ的设定原画。

当那头无奈的龙周期性地把公主掳到洞窟里并开始安静地等待勇者到来的时候，它显然很清楚，自己再一次惨遭数以百万计的东瀛男女蹂躏的命运已经注定，尽管按照游戏名称的表面意义来说，这是一场以龙为主角的远征，但它的心里十分明白，这只是东方岛国上新新人类的一轮节日庆典的开始。

勇者和恶龙之间的恩怨并不是东方民族所习惯接受的传说，哪怕到了今天，许多人仍然很难想象这么样一个舶来品的克隆，居然能在日本大行其道，甚至于最终成为了这个国家国民级的文化象征。众所周知，尽管开放和先进得令人咂舌，但这个岛国的住民依旧习惯于从骨子和血液里抵抗一切来自西方的文化。

究竟是什么让这头带有纯正西方血统的龙，在这个陌生的国度里获得了如此独一无二的殊荣、却又在自己文化的本土上惨遭滑铁卢呢?

屠龙，在东亚各国的传统文化里大多是大逆不道的反叛行为。受大中国传统文化的影响，在亚洲诸国，龙经常是权力和地位的化身，唯有在欧美才长期处于被压迫和歧视的地位。不过从七十年代初开始到八十年代中期，日本经济飞速发展，商业上的合作同时促进了文化上融合与交流，日本文化界开始广泛接纳并诠释具有西方文化特色的作品，《银河铁道999》、《机动战士高达》、《机器猫》等等一大批经典的、并且具有明显西方文化和科技烙印的动漫作品纷纷出现，如同那个时代日本制造电子产品的方式一样，日本文化人开始大量吸收理解欧美文化的闪光之处，并以自己擅长的手段改造它，使之成为符合东方人审美观和世界观的作品。

实际上，当堀井雄二和其他十九名同伴开始第一次描绘勇士与恶龙之间仇恨的时候，他们不单单借鉴了Gary Gygax所创造的AD&D系统，更引入了希腊神话般的叙述方式和故事情节。而能够成功地改造他们并被日本玩家所接受，堀井本人和鸟山明确实功不可没。

选择《少年跳跃》杂志来介绍DQ也许是使之国民化的根本性一步。在当时这是首创，由此而在广大读者心目当中所留下的深刻印象可想而知。日本是漫画的国度，在这里几乎所有的信息传递都以漫画的形式出现，要想让自己的作品如寿司般家喻户晓，以读者最容易理解和接受的方式来解释是唯一正确的选择。

与少年跳跃的合作极大程度地促进了DQ游戏的销售和普及，并且在玩家心中埋下了无法取代的种子。以至于到了今天，它的果实已经开始影响到那批读者的下一代。

ENIX的成功具有偶然性和必然性。偶然性指的是它的成功在当时当地并不能够被复制：FC主机的普及、AD&D系统、堀井雄二的故事、鸟山明的原画、少年跳跃的影响力、日本经济腾飞的时代背景，可以说离开了这些要素中的任意一个，Dragon Quest可能都不会有今天的地位和高度。但这种结局也可以说是必然的：即便没有Dragon Quest，也可能会有Phoenix Quest、Monster Quest这类游戏来取代。在这样的时代背景下、在这样经济环境下，国民级游戏本身已经呼之欲出。

在当时，舶来自西方的Dragon Quest已经被成功改造为一款具有典型东方式审美观的文化作品。这款游戏与众不同的地方，在于给与了玩家更多的内涵和想象空间——是的，没错，更多的内涵和想象空间，而这也正是东方文化一直追求的境界：似是而非、雾里看花。

所谓文学作品的内涵，其实很大程度上并非原作者的本意，更多的，则是来自于不同读者对这个作品的理解和看法。一个作品越直白、越直截了当，原作者的意愿也就越清楚，留给读者的空间也就越少，内涵也就越差。反之，一个作品越是写得模糊、越是模棱两可，其内涵也就越深刻。这就是传统的东方式的审美观。

在这个游戏里，玩家的满足感，很大的程度上来自对客观场景和故事情节的想象，而这些想象的基础则来自于少年跳跃杂志上连篇累牍的漫画连载和游戏介绍。从这个角度来说，恰恰是FC那不够成熟的机能帮了ENIX的大忙——简陋的画面给了玩家思维极大的自由空间，黑暗的背景和单调的音效则更具有无穷无尽的可塑性和魅力，少年跳跃的色彩和情节正好帮助玩家一一填补了这些个空白。

Dragon Quest给每个玩家提供了一个封闭的环境，然后让他们在其中自得其乐——而这乐趣主要是通过玩家自己演绎想象来实现的，这种东方式的情趣显然与欧美玩家的口味格格不入，他们无法理解黑屏或者冗长单调的情节背后究竟有什么趣味，他们需要直接的刺激，而这是ENIX所无法提供的东西。DQ系列在欧美失利两次之后便再无音讯，这其实早已在龙的意料之中了——被彻底改造的它注定回不了家。

时代在发展，世界在推进着。文化的改变有时潜移默化，有时又会在一夜之间。当我们来到这个无CG不欢、无刺激不爽、追求瞬间快感的年代时，身边的一切也同时发生了变化。合并了之后的ENIX，把勇者斗恶龙也画上了Square的绚丽彩妆，这会是脱胎换骨的改变吗？抑或如同穿西装的老农一般不伦不类？现在还很难说得清楚。

是的，这可能是龙准备回归的序曲，但也可能是另一个远征的开始。


↑DQ系列总策划及剧本撰写堀井雄二。


↑DQ系列音乐制作人すぎやまこういち。


↑DQ系列角色及原画设定鸟山明。

□特约撰稿人/王俊生

策划二队亲手体验

TOUCH! 直面NDS 尖端触感









NDS的到来率先打响了掌机界的最新一轮大战，同时也激起了小编们空前的游戏热情！拥护任天堂掌机的风林、宇部、小沛和北斗与支持家用机的PERFECT、无无、唯夜之间的舌战也越发激烈！可怜我们的“电软特别策划二队”之中也是意见不一，北斗和小沛在第一时间购入了NDS，所以对其是无比地推崇，而电软头号愤青无无却热衷于用他近乎完美的标准对NDS横挑鼻子竖挑眼。为了二队的团结，队长小沛毅然决定，让大家坐下来开诚布公地阐述各自的观点，以期达成共识。然而双方的态度都十分强硬，一场硝烟弥漫的唇舌之战在所难免……



第一话：NDS的模样到底是不是很欠扁？

▲无无：何止欠扁啊，简直就是找打（好像意思一样）！空有一傻大个儿，握起来手感空的要命，完全不符合掌机“麻雀虽小五脏俱全”的八字评语，跟SP一比，真是有点空。也许是要考虑到双屏幕的有效散热吧，但打开机器拿起笔……感觉像是在写作业。

■北斗：相较于今年E3展上公布的造型来看，重新设计后的NDS外形的确有了很大的改观。实物拿在手里的感觉也是相当不错，主机外壳用料很精致，光滑并且不容易脱手。由于是翻盖式的设计，为了尽量节省体积以及从主机整体外观上来考虑，除了两旁的L、R键外的其他按键只好牺牲了一点，不得不稍微降低了些许高度。按键的感觉和GBASP差不多，虽不似GBA那样弹性十足，习惯之后还是不错的。作为NDS最大卖点的触摸屏自然少不了专用笔的支持，随主机一共附赠了两枝笔，在主机背部有一个专门用来放笔的小插槽，拿放都十分方便。虽然笔的体积不大，但其设计也充分体现出了任氏的体贴：握在手里感觉很舒服，笔尖做得刚好，既能充分保证接触触摸屏时的精确度，又不会因为过尖而对其造成损伤。

●小沛：如果非要说NDS手感不好，那也是没有办法的事。PS2的手柄倒是手感好了，人家的形状是按照手的需要做的，掌机不可能做成那样儿！PSP的手感也肯定好不到哪里去。当然，NDS是可以做得更好，比如把按键做得大一些，或是让按键更有弹性等等，不过GBASP不也那样吗？无无，我这可不是向着北斗。其实我也认为NDS的按键在玩游戏时不太舒服！最应该改进！（呼，好累！）

▲无无：这年头，外表不成就没的混啦。NDS的外观实在是有点老实过度了，虽然比较符合它开拓高年龄层用户的需要，但实在是说不上有现代气息，可能对20岁左右的年轻人吸引力有限。而且过大的外形很难讨好女性用户。

■北斗：之前一直有不少人对NDS的主机造型不以为然，认为其过于老土，一点都不时尚。这话也许在E3之后说出来相信是没什么人有意见的，但改进后的NDS确实有了相当的进步。首发NDS采用的都是统一的上方金属银，下方黑色的外观，格调与SP颇为相似，既流露出时尚的气息也充分表达出了个性十足的鲜明特色。而且从这次NDS的外形设计、电视广告用语以及特意聘请了日本超人气流行女歌手宇多田光等一系列举动来看，这次NDS的宣传对象以及客户年龄层都已



↑NDS的按键又是这种和GBASP同样的设计，虽说这样能够减少体积，但是在触感上就显得过于生硬了。另外按键体积较小，排列又比较紧凑，使得按键时十分容易按错。特别是手大的玩家，一定会很不习惯这种感觉。



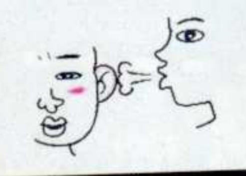
↑双屏的距离实在是一个很不好解决的问题。像上图这种从中分割的画面必然会有些表现上的缺憾，但是如果离得太近，又会在某些游戏中混淆上下。看来只有玩家自己去适应了。

NDS外形的进化有目共睹



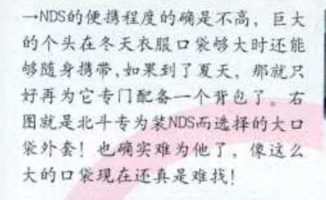





←NDS的便携程度的确是不高，巨大的个头在冬天衣服口袋够大时还能够随身携带，如果到了夏天，那就只好再为它专门配备一个背包了。右图就是北斗专为装NDS而选择的大口袋外套！也确实难为他了，像这么大的口袋现在还真是难找！

↓触摸笔的插口就在机身背面，但是用久了会不会松动呢？好在随机还有一枝备用的。





主机正面

主机背面

↑正反的双色搭配在时尚中更显豪华质感。

金属感充满了时尚的味道 黑色更增添了成熟的魅力



↑唯夜一直说NDS的外形有问题，现在看来合上屏幕的NDS还真有点像"文曲星"！

不再是低龄用户，从SP开始拓展高年龄层用户的策略在NDS上得到了进一步的强化。

●**小沛**：在外观方面，我同意无无的意见。虽说现在NDS的外形已经是经过改进了，不过的确还是与国产电子辞典第一品牌"文曲星"有些类似，害得我几次差点拿它查单词。不过……看久了也就麻木了。

■**北斗**：说到NDS，其最大卖点——双屏的设计是绝对不能不说的。这次的两块液晶屏幕仍然采用的是前光式设计，光源从屏幕的两侧发出，整体感觉亮度很足，游戏发色柔和鲜明。拿同一盘GBA卡带做测试，可以明显看出在NDS上要比在SP上还要清晰许多，长时间游戏的玩家也不会轻易产生视疲劳。另外，由于下方的是触摸屏，为了对其进行保护而加上了一层不薄的保护膜，这样玩家不必担心会损伤屏幕。由于采用的是双屏，为了充分区别开两块屏幕，方便玩家进行游戏，两个屏幕之间的距离比较明显，这样在游戏时就不会因为双屏过于接近而区分不清，发生混淆了。

▲**无无**：双屏幕的确是一个很有想法的设计，也是NDS的最大卖点。但实际上有些地方就会出问题。比如"银河战士"的OPENNING，非常有气势的宇宙卫士，却惨遭腰斩，腰部平白无故被加进好大一块黑条。这下身高倒是长了不少，难道银河战士还嫌自己不够高大？

●**小沛**：双屏虽说是NDS极力标榜的独特设计，但是有许多问题的确也出在这里。相隔距离较远就是它最大的毛病，特别是需要来回观察两个屏幕的时候，眼睛累不说，连游戏的乐趣都会破坏。可要是离得近点，那还不如做成PSP那样一个大屏幕算了。凡事有利有弊嘛，虽然有那么点不理想，我们也别太挑剔了。要说屏幕的亮度问题，我觉得差不多。上下两个由于材质的不同兴许会有那么点不同，不过完全不伤大雅。而且有时候是因为两个屏幕与我们的眼睛所成的角度不同，从而造成了亮度不同的错觉。如果不信，把两个屏幕折成180度就明白了。

■**北斗**：似乎随着主机性能的增强，其体积方面的"增强"也有不可避免之势？不过为了将双屏的设计发挥到底，体积上的一些牺牲还是可以让人接受的。虽然一般情况下要想将其揣进衣服兜里随身携带困难了点(除非你像北斗一样衣服上有足以塞进整本电软的巨型口袋)，不过买个便携式专用小背包就可以轻松解决携带问题。由于NDS的充电电池和SP充电电池兼容，这对以前有SP的玩家可以说是一个不小的福音，而且备用电池方面的选择也有了充分的保证——这个优势由于"国情"的原因在我国尤为明显。

▲**无无**：北斗"偷"杂志的功夫大家都清楚，看来以后就得发展成"拿"NDS了。不过说实话，如此大的机身，放着都不塌实，更别说"拿"了。要是坐车或地铁时用触摸笔玩，人稍微一刹车我手里这笔就得画出二里地去，这一下就导致实用能力大大降低。还有电池，堂堂新机器却用SP的电池，导致电池理论持续时间为6小时，电量不足必将导致其持久能力变弱并影响其发展。

●**小沛**：NDS的个头儿是大了点儿，看着离"便携"是越来越远了。但是北斗说做成这么大是为了机能考虑，似乎也有些道理，两个屏幕、两个CPU能不大吗？而且现在玩掌机的大多数已经年纪不小了，估计小孩子眼中的庞然大物，在他们看来也算是比较合适的了。你要是指望它像GBASP那样小巧也不太实际。另外，电池的大小倒是合适了，电量呢？似乎不是很理想呀！官方公布的6至10个小时，现在看来也只能勉强达到最底线而已。和GBASP通用又怎么样？谁能买NDS时不买电池呢？钱还不是一样得花！（说着说着，好像站在无无这边了！汗！）

●**小沛**：好了，好了。别再对NDS品头论足了，看看咱们手头的这些游戏吧，二位可以继续切磋。

■**北斗**：哎呀！说到游戏呀！哼哼！瞧我手里这盘霹雳无敌的《愿为你……》

▲**无无**：你呀就是一伪非，你懂游戏吗？掌机的真髓就是……

●**小沛**：哎哎！先别急着吵啊！来个标题先！



第二话:NDS的游戏首先遗弃了双屏?

●小沛我们现在有的游戏就这4盘，你们也都玩得挺久了，怎么样？说两句吧。

超级马里奥64DS

▲无无作为先发阵容中名气比较大的一款游戏，素质还算是不错。但不过是一个N64的加强版本，实在是让人有点无法接受。新主机新创意用的却是一个旧的游戏，在玩之前我生怕这张旧船票登不上NDS这艘新船。玩了一段时间之后我的疑虑仍然没有消失，完全没有运用到双屏的机能嘛。而且如果用触摸机能操作的话简直是费劲死了，有点折磨人的意思。不过游戏的迷你游戏模式做的还是相当不错的，基本把NDS的机能和创意发挥得淋漓尽致，有几个游戏的设计思路堪称经典，真的是非常经典。到后来我玩这个游戏基本是不玩本篇，光琢磨迷你游戏去了……

■北斗：虽然是从N64上移植过来的作品，不过任天堂可不是不负责任的冷饭厂商。包括马里奥、路易、耀西以及瓦里奥一共四名主角可供选择，游戏中新增了相当多的隐藏要素和关卡，即使是在和N64版相同的场景中游戏，也会发现游戏的玩法有了相当的变化，这些都充分表明了任天堂的诚意。附赠的众多小游戏充分发挥了NDS双屏的优势，其中不少创意都足以让人称道。利用双屏和触摸屏的特点，许多游戏的进行方式都已经完全超出了我们以前对游戏的通常定义与思维定式。个人认为其中的弹弓游戏最为精彩，在下屏用笔从各个角度拉开弹弓设计从上屏飘落下来的小妖怪，把双屏和触摸的功能完全实现出来，游戏起来趣味横生。其他小游戏也都很有特色，每一个的玩法都决不雷同，也让人极大的感受到了NDS游戏方式上的无限可能性。





●小沛：《马里奥64DS》可能是目前发售的美版游戏中画面表现最好的一款了。不得不说，之前对于任天堂炒冷饭的担心，现在看来已经是多余的了。不过NDS是掌机啊！连个摇杆都没有，玩起来自然还是非常别扭的。双屏的作用并不是那么明显，不过可以直接察看地图倒是比较方便，起码不是那么容易迷路了。相比游戏的本体，似乎本作中的小游戏才是耀眼的明星。但是一开始只有8个的确是有点少，以后需要靠完成游戏来积攒小游戏的做法，在这款难度不低的游戏上似乎也不是很体贴那些菜鸟玩家。个人认为这款游戏对于双屏的实际意义不大，为了不浪费资源才凑了些小游戏。不过总体感觉还好啦！

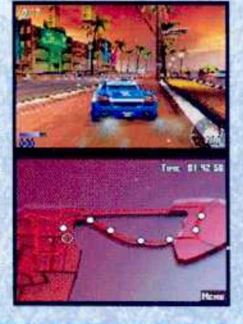
沥青都市GT



■北斗：作为NDS上的第一款赛车游戏，本作还是有着不小的纪念意义的。游戏中的3D画面制作的相当漂亮，音效在NDS双喇叭的支持下也表现的相当不错，赛车时马达的轰鸣声以及两旁飞驰而过的景色让人体会到了极速行驶的刺激与快感。这款游戏让我感受到了NDS强悍的机能。鉴于主机前期游戏并不能完全发挥其硬件机能，NDS的实际性能还有着相当程度的可挖掘空间——尽管现在这款GT的效果已经让人相当震撼了。任天堂并不是一个单纯追求主机性能的厂商，其“硬件是为游戏服务”的理念在NDS上、在本作中都可以看到，能在掌机上感受到这种程度的游戏效果的确很不容易。

▲无无：正如北斗所说，不过我觉得这个游戏的真正意义也就在于是第一款赛车游戏了。但是相对于GBA早期赛车作品，比如“MARIO赛车”那样的作品来说，质量实在是差得太多了。游戏的画面的确是不错，但把地图单在下屏幕上显示实在是有点麻烦，二郎神玩这个倒是满合适。另外友情提示一下，这个游戏早在1年前就在N-GAGE上出现了，而且我可以负责任的讲，比起N-GAGE来这个版本并没有任何实质性的提升，甚至连画面的提升都是微乎其微，这未免让人有点失望。

●小沛：北斗夸得虽然有道理，不过这个游戏几乎完全和双屏八字不合！下屏的地图谁会有时间去看啊？哪怕只瞄一眼也会有撞车的可能！别的我就不多说了，好玩绝对是好玩！不过完全没有必要硬在NDS上浪费双屏！



银河战士PRIME猎人体验版



■北斗：任天堂的看家作品，尽管仅仅是体验版，已经让人感受到了超级大作即将降临的王者般的气息。游戏的开头动画虽然不长，但是极具气势，还没有正式进入游戏就已经给了玩家相当的带入感。作为一款FPS类游戏，本作在操作设定上的独具匠心让人称道。之前还担心家用机上用摇杆都让人觉得别扭，一款FPS类游戏如何在仅有按键的掌机上突破操作上的瓶颈？我们似乎都忘了NDS拥有触摸屏这一杀手锏，直接拿笔在屏幕上进行瞄准和射击，不要说是家用机，即使是电脑鼠标+键盘的设定也远远不及本作，神了！此外，丰富的操作设定方式还考虑到了左撇子玩家，向任天堂的体贴致敬！尽管这只是一款体验版，但相信只要是“体验”过的玩家都会对正式版游戏充满期待。

●小沛：这个游戏倒还有些看头！体验版的魅力已经足以使人期待正式版的推出了。画面虽然还有不尽人意之处，不过流畅的游戏过程已经弥补了这些不足。丰富的操作方式选择也是本作的一大亮点，5种可选的游戏方式，几乎可以满足所有的玩家。无无不应该再对这款游戏有意见了吧？

▲无无：没错！如此的一款作品我除了期待之外真是没别的说的了。游戏的手感真是没的说，只不过有几点稍微有点遗憾。（小沛：啊？！又来！）一个是开场CG中人物被两个屏幕之间的空隙所阻隔；还有就是如果单纯地用触摸笔来玩这个游戏的话，那谁都成了打哪指哪的神枪手了，那FPS类游戏还混个P啊！不过这倒是很照顾我这样的FPS菜鸟，如果对自己FPS水平没信心的话可以拿这个练练手，射击感觉可是非常好的。

愿为你而死

■北斗：“NDS双屏的理念当然是好，可是习惯炒冷饭的游戏厂商会不会费脑筋去应用它、去多大程度的应用它？”这个疑问在主机发售之前相信包括北斗在内的很多玩家都有。然而世嘉的这款“愿为你而死”已经将我的这一顾虑完全打消了。尽管本作看似一款恋爱游戏，不过穿插在其中的各种小游戏才是游戏的真正精华所在。记得在VS公牛BOSS时需要在极短时间内点击100下，整个编辑部内就听见北斗一个人拿着笔抽风一般地狂戳NDS，“嗒、嗒、嗒”的急速点击声回荡在整个楼道。干掉BOSS后抬头一看，是同事们瞧向这边疑惑的眼神和因为吃惊而张开的嘴巴，那模样分明是在说“这家伙疯掉了”。也












许，在刚才那一瞬间北斗因为过高的投入感真“疯”了也说不定，但这种吸引玩家完全忘我投入的游戏不正是我们玩家一直怀念和向往、同时也是现在的游戏业中最缺乏的东西吗？任天堂的NDS给我们带来了实现的平台与可能，而世嘉则真正让我们尝到了它的乐趣……




▲**无无**：其实作为一个原SEGA饭，我不应该有太多废话，因为毕竟这是一个非常不错的游戏。很多新点子都和双屏机能结合得非常好，绝对是款不错的作品！游戏里有很多丰富的收集要素，这的确不错。不过有些东东要用SEGA以前的GBA作品联动才能得到。而且为了收集，要反复地进行游戏才行。游戏的流程比较短，反复进行的话难免让人比较烦，而且有些关卡还是比较雷同的。如果是想消磨时间的话，本作绝对是个好选择，虽然难度有点高。

●**小沛**：这可是我第一个通关的NDS游戏！不得不再夸一下SEGA！真是制作好游戏的公司啊！这款游戏可真正称得上是专为NDS量身打造！没有触摸笔和双屏是绝对不能游戏的。而且玩过之后让人感觉幸亏有NDS才让我们玩到这么好的游戏！整个故事完全是用小游戏连接起来的做法也显得十分新颖。唯一的遗憾是流程太短，意犹未尽的感觉让人现在就开始期待续作了！

●**小沛**：我订的《触摸瓦里奥制造》，还有风林、飞月他们订的几款游戏马上就要到了！又要有好游戏玩了！

▲**无无**：其实我比较期待的作品是“天堂独太”，希望这款作品能够带来一些新奇的创意。而且据说以后还会有“三国无双”等重量级大作出现在NDS上，看来NDS的未来也是值得关注的。

■**北斗**：是啊。这次试玩的几款NDS游戏都是美版的首发软件，相信即将到来的日版首发软件将再次掀起一轮新的热潮。其中最让人期待的自然非《触摸瓦里奥制造》莫属，瓦里奥制造系列绝对是小游戏方面的大宗师，在GBA上就凭借其极佳的创意、丰富的游戏性与趣味性让大家都乐在其中；这次有了NDS这个优秀的平台，相信凭借任天堂的实力绝对可以制作出超级优秀的瓦里奥，到时候我们也将会再次领略到“没有做不到，只有想不到”这句至理名言的真谛。天堂独太也是一款相当让人期待的作品，玩家手中的笔变成了救死扶伤的医生手中的手术刀，这种奇妙的感觉的确让人向往。现在制作中的CAPCOM动作游戏招牌《幻侠乔伊》也是一款让北斗充满期待的作品。之前在家用机上凭借个性化的VFX技巧和爽快的打斗感大受玩家欢迎的动作游戏颠峰，到了NDS上会有怎么样的进化光是想想就足以让人心痒不已。与以往的游戏不一样，NDS为厂商们带来了发挥自己创意的空间和机会；作为玩家，即使是一名老玩家，我们都很有可能无法预知下一款NDS游戏会是怎样一种全新的玩法？充满未知要素的最让人期待，我们需要的不是墨守成规的八股游戏——因为任天堂告诉我们，游戏最宝贵最重要的不是画面和音效，而是无限的创意！

●**小沛**：好了，说到未来的游戏，北斗你也要罗嗦这么多！先把游戏放一边吧。别忘了NDS还有自带的聊天功能呢！

■**北斗**：还用你说！无无早就拿NDS练习画恐龙然后乱发一气！隔壁《掌机迷》的暗凌MM已经深受其害了！




▲**无无**：你嫉妒啊？我画飞龟画得也8错捏！

●**小沛**：好了！别贫了！来，说说各自的见解吧！

第三话:NDS创造了另一种与人沟通的方式?

▲**无无**：其实在拿到主机之前，我根本没有想到NDS的聊天机能会做得这么好，这么好玩，真是让人绝对意想不到啊。在一定范围内只要有其他NDS处于开机工作状态，那就不需要任何复杂的连接设定等，直接就可以开始聊天。其功能可要比很多流行的聊天软件都要强，光是其传输速度和简便的输入方式，就绝对值得大家一试。什么？你说NDS只能打日语和英语？谁会用键盘啊！用触摸笔画出来的岂不是方便得多！而且完全可以自由发挥，比如和北斗打架就画个恐龟会喷火，和MM传情就画个桃心等等，哈哈，我还真是有点玩得乐不思蜀啦！虽然受距离的限制，但根据我们的测试，在相隔十数米以上并有两道密封门的干扰下，依旧是照聊不误，传输速度还不慢，强！恩，说了这么多好累啊，开溜找隔壁MM聊会去……

■**北斗**：“拿游戏机聊天？不会吧？”——在我的印象中，聊天似乎一直是网络游戏的专利，然而这次NDS的出现完全打破了北斗的这个观念。无线通信功能不仅可用于游戏，同样也可拿来和其他玩家聊天，PICTOCHAT的软件内置化似乎也是众望所归。这次测试中北斗和无无俩人没事就一人一台NDS展开“恐龟VS飞龟”的恶战，不是游戏，而是用笔和聊天功能亲自绘画出来的激烈战斗。虽然聊天功能中只对应英文和日文键盘输入，不过这都无所谓，直接用笔写出汉字岂不是更加简便？当然，在快乐聊天的同时，从学前班开始就一直被语文老师强力批评并伴随北斗度过整个学生生涯的恶劣字体再次被充分暴露无遗……（大残念）

●**小沛**：聊天的功能简直是游戏之余最大的消遣！NDS信号之强实在是让人佩服！隔着两道门依然可以流畅地联机对战，聊天就更不用说了！就这个功能本身来说，已经可以称得上完美了。不过至于究竟有多少实用价值，的确是值得考虑的。因为NDS在国内的普及简直是个未知数，没人和你聊的话，这个功能就是个鸡肋！而且因为受到距离的限制，聊天的两个人不能离得太远，这都是在现实中应用到这一功能时所遇到的阻碍。当然了，没有人买NDS是为了通讯用，多了这个功能体现出任天堂真的在费劲心思地挖掘掌机可能实现的用途，仅这一点就值得嘉奖！

在这里敬告广大NDS玩家，切勿将此聊天功能用于课堂或是考场！我们应该自觉遵守课堂纪律，同时维护考场尊严！

●**小沛**：好了，关于NDS的话题，我们说的也不少了。很可惜二队的无无和北斗还是没能够达成共识！真是枉我费尽心机从中周旋！唉！两个让人头痛的家伙！

■**北斗**：少臭美了！你以为我们之间的分歧是可以简单化解的吗？这可是有关游戏信仰的问题！就好比唐僧绝不可能去西方取《圣经》一样！了解没？！

▲**无无**：小沛你还好意思说“从中周旋”呐？分明是在添乱！你哪句不是费话！简直就是重复我们的观点！还在中间装好人！我看欠扁的是你！

●**小沛**：STOP！冷静！两位大哥！别生气嘛！生气会犯了嗔戒的……

▲**无无**：少费话！把他拖出去扔了！

■**北斗**：砍了砍了！挖坑挖坑！

●**小沛**：啊！暗凌给我NDS发的短信我还没回呐！

□文责/小沛、无无、北斗

中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

2005年第2期

(统计时间2004年11月17日－12月3日)

本期截至统计日期共收到有效选票783张

最期待TOP15

近期玩家最想玩到的游戏

本期幻侠乔伊2顺理成章地接替前辈MGS3登上了第一的宝座。这期有两款NDS的游戏杀入榜中，它们分别是瓦里奥制造与马里奥64DS。NDS双屏和触摸的设计到底是怎样被厂商们加以发挥的，大家可以参考这次我们特别策划二队的NDS评论特稿（广告时间……）。另外，PSP也是发售在即，同样一款“山脊赛车”，PSP版和NDS版质量咋相差就这么大呢？难道是NAMCO故意要让NDS出丑？另外，PSP版真三国无双的实际游戏画面效果还真是让人不敢恭维……





1 上期2 PS2 **幻侠乔伊2·暗黑电影之谜**

■动作冒险 ■CAPCOM ■2004.12.16

GC版已于11月18日发售，虽然相较于前作更多的是强化而不是革新，仍旧让人回味无穷。PS2版也即将发售。

533 计票



2 上期3 PS2 **最终幻想12**

■角色扮演 ■SQUARE・ENIX ■2005年春

最近关于本作的情报几乎都没有，相信游戏在3个月之内都不会发售。毕竟一款DQ8就足以让日本游戏界疯狂许久了。

519 计票



3 上期8 PS2 **恶魔猎人3**

■动作冒险 ■CAPCOM ■2005.2.17

让人期待已久的作品，新作中的打斗场面将更加华丽。游戏已经约定将于明年2月17日发售，价格为6980日元。

468 计票



4 上期4 GBA **超级机器人大战OG2**

■战略模拟 ■BANPRESTO ■2004年冬

前作中的武器更换系统在本作中得以保留，而且引入了机战D中可对一串敌人发动的连续攻击(武器名后有D标记)。

457 计票



5 上期5 PS2 **复活传说**

■角色扮演 ■NAMCO ■2004.12.16

传说系列最近的推出速度似乎有点频繁，相信很多玩家都还没来得及好好回味前一阵子发售的神乐传说吧？

424 计票



6 上期6 PS2 **GT赛车4**

■赛车竞速 ■SCE ■2004.12.28

375 计票



7 上期7 GC **生化危机4**

■动作解迷 ■CAPCOM ■2005.1.27

356 计票

8 新上榜 GBA **洛克人EXE5**

■动作角色扮演 ■CAPCOM ■2004.12.9

343 计票

9 上期11 NDS **触摸瓦里奥制造**

■触摸动作 ■NINTENDO ■2004.12.1

327 计票

10 新上榜 NDS **超级马里奥64DS**

■动作冒险 ■NINTENDO ■2004.12.1

319 计票

11 上期12 PS2 **极品飞车・地下狂飙2**

■赛车竞速 ■EA ■2004.12.12

287 计票

12 上期14 PSP **山脊赛车**

■赛车竞速 ■NAMCO ■2004.12.12

275 计票

13 新上榜 XBOX **武装雄狮・联合攻击**

■动作射击 ■TECMO ■2004.12.16

234 计票

14 上期13 PSP **合金装备・迷幻剂**

■卡片游戏 ■KONAMI ■2004.12.16

198 计票

15 上期15 PS2 **决战3**

■战略模拟 ■KOEI ■2004.12.22

157 计票

★榜主手记

与上期相比，这次排行榜上的榜位变动还是不小的。要的就是这种效果，不然还像以前那样万年不变的话，相信是人就会感到腻味。本榜的投票结果也会影响到我们办刊上的一些侧重，希望大家多关注本榜的情况。最近好游戏多得让人玩不过来，MGS3、DQ8、乔伊2，即将发售的复活传说、BH4等等，此外北斗一个月工钱全部阵亡后的结晶——预订的NDS和瓦里奥制造听说也会即将到货……结果就是尽管每天晚上一再叮嘱自己最多玩到两点，然而往往是意识到自己该睡觉时发现窗外已经快要天亮了，严重睡眠不足中。与北斗有相同感触的朋友们大家来握个手，然后大家再一起继续“自虐”。当然，也请各位不要忘了支持本榜(继续广告……)。

(台)	PS2	XB	GC	GBASP	GBA
销量	173144	1927	11332	59624	1497

日本硬件双周销量统计

与上期相比，最近半个月的日本硬件销量除了GC略有上升之外，其余几款主机的硬件销量都有不同程度的下降。PS2上超大作DQ8的发售无疑会吸引很多日本玩家的注意力，从而对任天堂NDS在日本的上市起到了一定的牵制作用。由于统计日期的周期问题，本期还无法给出NDS的具体销量。

本期统计时间：2004.11.15－2004.11.28

最流行TOP15

近期玩家玩的最多的游戏

MGS3本期从最期待TOP15“移驾”到本榜，并且仍然稳坐第一把交椅，的确难能可贵。相信拿到本期杂志的时候大家都已经把本作通了不只一遍以上了，这次游戏研究所中我们特地刊登了MGS3的详细研究，一定不要错过了。游戏中让大家花费了相当时间来解决的The End竟然还有如此简单和变态的隐藏打法……不多说了，想要知道详情的话请各位读者朋友自己看游戏研究吧。

排名	变动	机种	游戏	类型	厂商	发售日	计票
1	新上榜	PS2	合金装备3·食蛇者	谍报动作	KONAMI	2004.11.16	512
2	上期1	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	体育竞技	KONAM	2004.8.5	463
3	新上榜	GBA	王国之心·记忆之链	动作角色扮演	SQUARE·ENIX	2004.11.11	425
4	上期2	GBA	口袋妖怪·绿宝石	角色扮演	NINTENDO	2004.9.16	422
5	新上榜	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	角色扮演	SQUARE·ENIX	2004.11.27	397
6	上期3	GBA	赛尔达传说·不可思议的帽子	动作角色扮演	NINTENDO	2004.11.1	376
7	新上榜	XBOX	HALO2	第一人称射击	MICROSOFT	2004.11.9	341
8	上期4	PS2	神乐传说	角色扮演	NAMCO	2004.9.22	337
9	上期5	GBA	火炎纹章·圣魔之光石	战略模拟	NINTENDO	2004.10.7	318
10	上期11	PS2	横行霸道·圣安德列斯	动作冒险	ROCKSTAR	2004.10.26	295
11	新上榜	GC	幻侠乔伊2·暗黑电影之谜	动作冒险	CAPCOM	2004.11.18	241
12	上期9	PS2	实况世界足球·胜利十一人7	体育竞技	KONAMI	2003.7.31	207
13	上期12	PS2	超级机器人大战MX	战略模拟	BANPRESTO	2004.5.27	155
14	上期6	PS2	新魂斗罗	动作射击	KONAMI	2004.10.19	107
15	上期14	PS2	皇牌空战5	飞行模拟	NAMCO	2004.10.21	82

美国家用机游戏周间排行榜

排名	游戏	机种	类型	厂商	发售日
1	横行霸道·圣安德列斯	PS2	动作冒险	ROCKSTAR	2004.10.4
2	NBA LIVE 2005	PS2	体育竞技	EA	2004.9.4
3	真人快打·诡计	PS2	对战格斗	MIDWAY	2004.10.4
4	ESPN NBA 2K5	PS2	体育竞技	TAKE 2	2004.9.4
5	托尼霍克地下滑板	PS2	体育竞技	ACTIVISION	2004.10.4
6	真人快打·诡计	XBOX	对战格斗	MIDWAY	2004.10.4
7	ESPN NBA 2K5	XBOX	体育竞技	TAKE 2	2004.9.4
8	纸片马里奥	GC	动作冒险	NINTENDO	2004.10.4
9	MADDEN NFL 2005	PS2	体育竞技	EA	2004.8.4
10	X-MEN：传说	PS2	动作冒险	ACTIVISION	2004.9.4

本期由于截稿日的关系，最新的美国游戏销量状况还没有统计出来，因此榜中的游戏可能会稍微“老”了那么一点点。从上榜游戏来看，仍然是竞技类与动作类游戏占据了整个江山。值得一提的就是真人快打这款游戏，虽然一作比一作血腥，不过在美国的受欢迎度却是越来越高，看来大家的欣赏角度的确差别不小啊。从北斗个人的观点而言，是不希望这类游戏太过盛行的，的确会有误导作用。

日本家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏	机种	类型	厂商	发售日	销量
1	勇者斗恶龙8·天空、大地、海洋与被诅咒的公主	PS2	角色扮演	SQUARE·ENIX	2004.11.27	2188743
2	桃太郎电铁USA	PS2	桌面游戏	HUDSON	2004.11.18	183340
3	火影忍者·激斗忍者大战!3	PS2	格斗对战	TOMY	2004.11.20	162645
4	马里奥聚会6	GC	杂烩游戏	NINTENDO	2004.11.18	149877
5	拉切特与克拉特3	PS2	动作冒险	SCE	2004.11.25	66817
6	王国之心·记忆之链	GBA	动作角色扮演	SQUARE·ENIX	2004.11.11	55553
7	J联盟胜利十一人·亚洲冠军杯	PS2	体育竞技	KONAMI	2004.11.18	46347
8	最爱鲁邦·主角是钱形	PS2	桌面游戏	DORATO	2004.11.25	45108
9	真名法典·真红的圣痕	PS2	角色扮演	BANPRESTO	2004.11.11	33392
10	龙珠大冒险	GBA	动作冒险	BANPRESTO	2004.11.18	22129

DQ8的发售再次让人感受到了“国民RPG”的恐怖影响力。发售一周就卖出了210多万套，超过前作DQ7·伊甸的战士们首周181.3万套的记录。而且这都还是在本作价格远超其他游戏，以9140日元的昂贵价格发售的前提下获得的辉煌战绩。相信其他游戏公司对此无不嫉妒到想咬自己的耳朵来发泄了。另外，从我国一些大城市出现DQ8高仿正版的情况来看，这次的影响波及范围的确相当之大。




在和国的舞台上，操纵众多
雪叶
从大陆来的僧侣
CV：岸尾大辅
为了探究"星落"的真相，也为了宣扬御佛的教义而从大陆来到和国的年轻僧侣。为人单纯认真，礼仪端正，认为御佛的教义是最正确的。
泽庵
讨厌小孩的破戒僧
CV：植木亨
说话尖刻一身怪力的破戒僧，因某件事而被关在牢中。虽然桐出现将他救出牢屋，但却以要他到大和神社去为条件，无奈的泽庵只得同意。
罗兰索
从异国来的少年
CV：浪川大辅
罗兰索拥有一半大和血统，是使节团的学者，对母亲的故乡充满向往。来到和国后遇到了隐密·桐，并被告之大和神社长弥勒想见他一面。
火魅华
美丽的神乐巫女
CV：夏树リオ
侍奉于和国最大的神社·大和神社的巫女。为了寻找两年前失踪的弟弟而踏上旅程，却在途中被老师弥勒召回神社。个性平和而又坚强。
朱栏
温柔的天真女孩
CV：幡宫かのこ
居住在南方岛屿的海之民。为了调查在"星降"之后渔业衰落的原因而来到和国本土。虽然性格比较激烈，但内心十分温柔、单纯。
菊香
任性小公主参上
CV：林美穗
水户公国满的女儿，现正在离家出走。与桐一起以大和为目的地展开旅行。自小娇生惯养，因此十分任性，正义感与责任感极强。
六郎
沉默寡言的逃忍
CV：取访部顺一
因某个事件而失去主人的忍者，为了钱可以接受任何任务。某日，幕府御庭番众·桐出现在他面前，希望他能到大和神社去见弥勒。
桃助
使用妖刀的剑士
CV：艳华丽各
携带着会说话的妖刀·石榴的旅行剑士。在为了某种理由去往和国的途中遇到桐，在她的拜托下向大和神社进发。好女色，重视义理人情。
PS2
战略角色扮演
本刊译名：VM JAPAN
ASMIK
2005.2.3
6800日元
容量未定
DVD ROM
日版
1~2人
全年龄
VM JAPAN
ブイエムジャパン
VANTAGE MASTER-MYSTIC FAR EAST

幻魔华丽地战斗！

VMJAPAN是PC上的超人气游戏，游戏有着浓郁的大和风情，人物描绘精美，剧情婉转曲折，战斗也具有极强的战略性，是一款十分优秀的游戏。现在本作终于移植到了PS2上，喜欢和风的玩家赶紧来看看吧！

故事情节 游戏发生在受到「星落」影响而荒废的和国

由于某人所发起的“星落”，大和的首都受到了破灭性的打击。在此事件之后，随着政治的腐败与治安的恶化，原本繁荣的和国慢慢走向了衰败。在这荒废的世界中，涌现出了8名年轻人，有的是出于自己的意愿，有的则是处于半强迫的状况，为了调查“星落”与“和国”之谜，他们踏上了各自的旅程……

章节简介 到第三章的剧情

—第一章—

作为幕府隐密的桐出现在主人公面前，拜托主人公与她去见大和神社之长·弥勒。在途中，主人公一行听到了尾张的大名在到处诱拐年轻女孩的传闻，为了粉碎他的阴谋，主人公改道向尾张行去。

—第二章—

随着对大和首都的接近，令人深切地感到「星落」所造成的灾害正在扩大。但是，历尽辛苦到达首都之后却没有看到弥勒的身影。得知弥勒已经前往了西方的鸣门地区，主人公随后追了上去。

—第三章—

受到「星落」的影响，龙脉已经变得紊乱，和国全土正在被沙漠化。从神殿警备队长的勇那里，主人公得知下一个目的地出云神殿遭到了阴阳师砂乃的袭击。并且还听到了有关「第二次星落」的传闻。

新系统 各角色语音追加 画面也得到强化

本作在原PC版全部41个版面的基础上又增加了8个新版面。此外，不仅请到众多声优为游戏全程配音，更增加了因为星落而失去双亲的小女小铃和使用机器人偶的雏等7名新角色。

预约特典中附带超豪华画集

本作的预约特典收录了由人气漫画家与插画家所描绘的超豪华原画集，其中包括设定资料、人物原画等珍贵资料，喜欢本作华丽唯美画风的玩家是不是对这本画集动心了呢？

参加绘画插画家

- 岩崎美奈
- 绪方刚志
- 尾崎智美
- 片濑优
- 小山茧
- 风良
- 林ふみの
- 福田道生
- 村田莲尔
- 山田章博

(50音顺)



充满诱惑力的原画集

游戏进行方法 在和国全土展开的幻魔大战！

本作不仅有着极富魅力的人物与世界观设定，还有着将棋般具有战略性的战斗。对应地图的属性，召唤出作为使役魔的“幻魔”，战胜敌方的幻魔与幻魔使。下面就来为大家介绍一下游戏的基本战斗方法。

操纵各种属性的幻魔

胜利的条件一般都是打败敌方的幻魔使，首先依照战场的属性来召唤相应的幻魔，然后把他们配置在适当的地点。幻魔共分为“地壳、水灵、火焰、天象”四种属性，要注意幻魔之间的属性相克才能获胜。



←可以在日本全国进行移动，相信玩过游戏后对日本的地理也会有所了解。

←与其他角色接触之后，就会展开战斗，召唤强力的幻魔吧！

使用强力的法术战胜敌人

幻魔使不仅可以召唤幻魔参战，自己也可以使用多种打击攻击或是法术。打击攻击会对敌人造成直接伤害，而法术一般则是用来援护己方的幻魔。灵活地运用幻魔使的各种特技会帮助玩家在战场上获得主动。

在40个以上的战场中战斗

本作以和国各地的场所为舞台，为玩家们准备了40个以上的战斗场景。每个场景都有其特色与属性，如果在被水覆盖的场景中战斗，就要召唤出水属性的幻魔来参战，这样在水中移动时就不会受到影响。

↓战斗场景十分华丽。





↑每个幻魔都有详细的能力数值，要注意属性相克才能获胜。

当世界面临危机时，屠龙者之子挺身而出！

“异兽传说”是制作了“星海”系列和“北欧战神”的TRI—ACE小组的最新作品，本作有着华丽的画面与风趣的故事，还采用了实时战斗系统，使得战斗既紧张又精彩，而且还有着150名以上可以成为同伴的角色，真是让人十分期待。

RADIATA [ラジアータ ストーリーズ] STORIES™

PS2	本刊译名：异兽传说			
动作角色扮演	SQUARE-ENIX	2005.1.27	8190日元	容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

很久很久以前，位于世界中心的人类国家Radiata遭到了水龙的袭击，面对水龙强大的力量，人们因恐惧而感到绝望。这时，白色近卫骑士团的吉昂勇敢地站了出来与水龙作战，并最终取得了胜利，因此被人们称为屠龙者。玩家所扮演的就是屠龙者之子杰克。在16岁生日那天，杰克从姐姐那里得到了父亲留下的长剑，并来到王城申请加入“桃色猪斗士团”。虽然他顺利地通过了入团考试，但却在考试中败给了出身于骑士名门的女主角莉多莉。不久，原本相安无事的人类与精灵之间却爆发了大规模的战争。杰克等人也被卷入了这场关系到全世界命运的战争之中……

掌握真实时间表系统是获得伙伴的关键，收集齐150名同伴吧！



↑游戏中有着丰富的特殊事件，很多事件会影响到同伴的加入。

“异兽传说”中收录了超过300名的角色以及150名以上可以加入队伍的伙伴，要想收齐这些同伴必须要关注游戏中的真实时间表系统。游戏中的世界会随着时间的流逝而变化，所有的居民都有他们各自的生活时间表，会在固定的时间起床、吃饭或是工作。想获得同伴，就要仔细观察每一位能成为同伴的角色的时间表，并在特定的时间与他们交谈来引发事件。

多彩的战斗系统

游戏中战斗的基本是操作主人公杰克做出攻击或防御等行动，也拥有冲刺、疾退或是在防御中按下攻击键的“防御取消攻击”等设定。当必杀槽增长到一定程度时，还可以使用必杀技或超必杀技来攻击敌人，简单的操作将会带来前所未有的爽快感觉！

↓游戏中的必杀技有着极为华丽的画面表现，合理使用将对战斗有很大的帮助。





↑游戏采用实时战斗系统，己方与敌人同时行动，充满了紧张刺激的感觉。

刻画精致的背景



↑游戏中的背景描绘十分精致，令人仿佛进入了童话世界。



←既然加入了斗士团，就要担负起与魔物作战，保护民众的义务，为了世界的和平而战吧！



←女主角莉多莉平时给人十活泼的感觉，但是散开头发之后却显得很文静，发生什么事情了么？



在全世界寻找伙伴

新生代偶像为本作添色不少

为了能让本作在年初的商战中获胜，SQUARE-ENIX邀请了16岁的新生代女歌星玉置成实担任本作的形象代言人，本作的主题曲《Fortune》也是由她演唱的。另外游戏中还会出现一名叫做“玉置成实”的神秘女艺人，而为这位角色配音的便是玉置成实本人。



玉置成实小档案

●1988年生，现年16岁，擅长歌曲与舞蹈。2003年以单曲「Believe」正式出道，因演唱近期热门作品「机动战士高达SEED」的多首主题曲而快速蹿红，所发行单曲多次打入日本音乐排行榜前十名，是目前当红的舞蹈型少女偶像歌手。

□文责/龙马

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

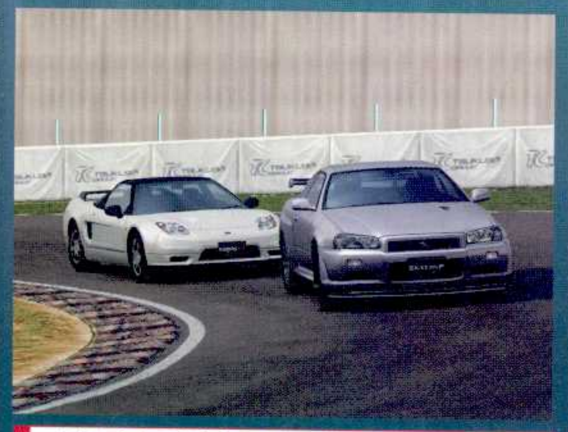
"VGS虚拟重力系统"是这款赛车游戏独创的理念，以追求专业水准的真实赛车竞速感为目标，希望对抗号称赛车类游戏老大GT4的优秀赛车游戏即将粉墨登场。

PS2	本刊译名：激情职业赛车			
	KONAMI	2005年预定	价格未定	记忆容量不明
赛车竞速	DVD-ROM	美版	1人	全年龄

我们要的不仅仅是速度 专业的玩家就是要玩专业的游戏

尽管GT4即将于今年12月底登陆PS2，然而这款由KONAMI全力开发，以追求高度拟真为目标的作品仍然不甘示弱。目前KONAMI美国官方网站又放出了不少游戏图片和消息。本作由曾经参与过多款著名赛车类游戏的制作人秋田学亲自主持开发，与其他大多数追求极速爽快感的赛车类游戏不同，这款作品更加注重的是对真实职业赛车的完美再现。

游戏中将收录来自四十余家厂商多达数百辆的真实车辆，除此之外，甚至将有不少"非现实"的车辆登场，比如热门赛车动画"头文字 D"中那款极其出名的丰田"AE86"也都将会包括在内。与登场车辆的情况类似，游戏中的数十条赛道也是现实与虚幻并存，玩家既可以在法国的浪漫之都巴黎惬意兜风、或是穿行于夜晚纽约灯火辉煌的大街小巷之间，当然也少不了对职业赛车手们而言必不可少的专用赛车场以及越野赛道等众多场景。



↓赛道两旁随处可见的大型广告牌上有很明显的游戏标志，LOGO中下方的白色与上方的红色是否分别代表着赛道与终点？





↑前方红色赛车上面可以很清楚的看到三菱的专用商标。游戏中将有相当数量的著名赛车登场，相信赛车迷们一定能从中找出自己喜欢的品牌和型号。

真实再现职业赛车的精髓

作为本作中独创、同时也是游戏的最大卖点的"VGS虚拟重力系统（Visual Gravity System）"将原本只能由身体去感应，高速驾驶下的加速度与重力等效果以视觉方式呈现出来。游戏中特别强调加减速以及过弯时的重力效应，如果不能确切掌握VGS计量表所显示的重力影响，驾驶起来就会很难适应。此外在游戏中还提供了一个独特的车后视点，不过在这一视点下驾驶时会感觉速度要慢上不少。

游戏＋专用方向盘＝顶级的操作感！

据称，为了使游戏的实际操作效果和手感更加真实，本作将对应罗技推出的赛车游戏顶级周边"GT Force"以及"GT Force Pro"等力回馈方向盘；而且KONAMI本身也很可能会推出专门的力回馈方向盘。一切都是为了使游戏的操作感更加真实！！

→在沙漠中展开精彩纷呈的汽车越野赛，飞驰的赛车身后留下一条黄色的长龙。

↓下面这幅画面来自于TGS2004上的游戏试玩版中提供的四条赛道之一——Tsukuba Circuit。





在夜幕下的赛道上飞速驰骋



Tom Clancy's RAINBOW SIX 4





本刊译名：彩虹六号4			
Ubisoft	2005年春	价格未定	记忆容量未明
DVD-ROM	美版	1人	审查中

第一人称射击

育碧旗下著名的反恐游戏——彩虹六号系列最近宣布将推出第4作，游戏将由红色暴风雪娱乐与育碧蒙特利尔分部共同开发。与系列的一贯设定不同，由于彩虹反恐部队多次成功阻止了恐怖分子的行动，已被其视为不得不拔的眼中钉并展开了疯狂的报复行动。因此这次玩家需要营救的不是别人，而是彩虹部队自身。

保存自身，打击罪犯



新增要素

本作是在彩虹六号3与彩虹六号3·黑箭的基础上进行制作的，并且针对家用机版使用新增的图形引擎及声效增强系统。在4代中增加了不少新的要素，其中包括新的指令，新的ONLINE模式（包括专门针对PS2的竞赛模式），专门对应XBOX版的职业生涯模式，以及不少新的装备——包括动作捕捉器以及大型攻城槌等（当然这个指的可不是古代撞城门的那种东东）。

游戏系统大幅革新





↑在狭小的街道中与众多的恐怖分子展开激烈的枪战，注意利用附近的掩体。



硬派游戏

游戏的单机任务中一共包含16个关卡，这次在游戏中更多的将是防守而不是进攻。游戏有三种难度可选择，除了最简单的难度是专门为没玩过系列作品的新手而准备的之外，其余两层难度都相当有挑战性。而且4代中的敌人不再像前作那样只是一般的恐怖分子，而是经过严酷军事训练后的“精英分子”，且都是清一色的准军事化装备，火力强劲。

尽管游戏难度不低，不过开发小组为了保证玩家在操作上的简便，花了相当的精力来加以调整。每关开始都会由系统给出一份详细的任务介绍。比如任务介绍中会提醒你本关敌人有可能会携带神经性毒气作为武器，这样玩家就可以事先让队员装备上防毒面具。

挑战不可完成的任务 与敌人展开殊死战斗





↑每关开始前都可以查看任务介绍，并针对本次的任务展开有针对性的部署。队伍中的每名队员都是能够独挡一面的好手。



双主角多体验

在游戏中将会有两名角色可供玩家选择：队长查·维斯以及队中的王牌狙击手迪特·韦伯。玩家所指挥的队员们都是来自世界各地的精英，每一个人都身怀绝技，他们都是可以绝对信赖的战友。

并肩作战的好兄弟



↑游戏中一定要注重与其他队友的密切配合，尽量做到射击视角覆盖范围的互补。





→在某些情况下需要利用热能跟踪仪。



灵活利用各种道具



新武器新视点

游戏中的武器系统将在3的基础上再增加4种，射击时的后坐力也会与现实中一样明显。游戏画面中将会一直有幅大的眼镜图形，但不会影响玩家的游戏，如果受到敌人攻击，眼镜还会产生裂纹等。

成为王牌狙击手



→抢占制高点后无论是掩护队友还是打击敌人都会占有相当的优势。



□文责/北斗







本刊译名：兽王记			
SEGA	2005.1.27	7140日元	记忆容量不明
DVD-ROM	日/繁体中文版	1人	18岁以上推荐

动作冒险

发出震耳欲聋的血腥咆哮！撕裂敌人！

与以前的MD版不同，这次的兽王记改为3D类动作类型。游戏中玩家将以拳击，脚踢等原始而野性的方式直接与敌人展开肉搏战。此外当然也少不了变身系统，只要在战斗中吸收到足够的敌人魂魄就可以变身成为狼人、牛头人、雪人等各种具备强大威力与技能的兽人。在游戏中还可以学到各种组合攻击技以及必杀技，只要主角蓄满能量就可以发动威力强大的必杀技。

游戏中将可以最大同屏显示七十名敌方角色，可以预见本作极有可能会做成类似于无双系列的战斗场面。打斗的爽快感与华丽程度也都将会随之大幅增加，高连击数也将能够轻松达成。如果是做成此类游戏的话，相信注重肉搏战、速度与攻防能力俱佳的狼人形态将是游戏中使用频率最高的一个变身。



↑主角路克兽化变身时的CG动画，在人类和兽人之间如何迅速转化，的确值得好好研究一番。

↓主角的另一个变身：牛头怪"米诺陶依思"，身体与攻击力都相当的强悍，不足之处就是在速度上比较慢，转身不够灵活。





"兽化实验"

"Project Altered Beast"是以追求"单一个体的绝对性战斗力"为理念，由军方部分高官与政府联手秘密开发的一项计划。计划总负责人艾利克·乔布斯秘密进行将动物能力转移至人类身上的"兽化"实验。主角路克·卡斯塔便是在该计划中被植入了兽化芯片，具备变身为野兽能力的生化兽人战士。

PROLOGE 序章

两名士兵将谜之输送物（主人公藏身的箱子）搬上了直升机运往佛莱市。深夜，当他们到达上空时，被神秘的大型动物所袭击而坠落在街外。天快亮时，倒在街外的路克苏醒了过来，但却因为坠落的冲击而失去了记忆。在飞机散乱的残骸中，路克发现了以"PROJECT ALTERED BEAST"为标题的一本手册，他现在只有寄希望于从这本手册中寻求自己丢失的记忆。

←游戏中的女主角，似乎是一个谜样的人物。

游戏将会于明年同时推出繁体中文版

从目前所获知的消息以及世嘉的广告宣传用语来看，本作将会带有比较浓重的血腥成分。此类游戏似乎一向都更加适合欧美玩家的口味，然而出乎众人意料，世嘉已于前不久宣布游戏的美版将会取消发售，具体原因未明。另外一个好消息值得我国玩家关注，那就是游戏的繁体中文版将会和日版同时于明年1月27号发售。虽然动作类游戏汉化的工作量并不大，但我们还是要对世嘉这一举动表示敬意。MD上的兽王记曾经颇为经典，希望这次的作品也能再次给我们带来感动。





←左边这两张图就是游戏的繁体中文版与日文版的对比。

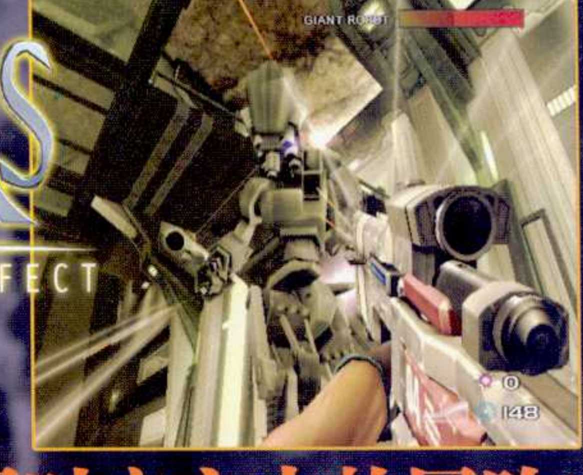
预约游戏可获狼人手机链

最近世嘉官方宣布预约游戏可获得额外赠品。玩家只需登陆专门的网页并多加100日元邮费即可。在特典中会附赠路克的狼人模型手机链。该模型做工相当精致，给自己的手机吊上这么一个东东，想来应该会很酷吧。

□文责/北斗



TIMESPLITTERS
FUTURE PERFECT



XB	本刊译名：时空分裂者 完美未来			
	EA	2005.3.8	价格未定	记忆容量未定
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1人	审查中



↑游戏并非单纯的追求对真实的模拟，略带卡通风格的画面是否会更加精彩？

→狙击枪——第一人称射击游戏中必不可少的武器，将敌人一枪爆头吧！

穿梭于不同时空之中的冒险！

相信大家都听说过有关时间旅行理论中著名的“祖父悖论”：如果能够进行时间旅行的话，那么时间旅行者回到过去将自己的祖父杀死，自己就不会存在；然而如果自己不存在的话，又如何能够回到过去杀死自己的祖父？话虽如此，游戏中有关时间旅行的题材一直是百作不厌。EA旗下的著名FPS系列“时空分裂者”就是其中的佼佼者。保持了欧美厂商的一贯风格，游戏将同时发售PS2、XBOX与GC三个版本。

这次游戏中新增的ONLINE对战系统对应XBOX LIVE与PS2网络，而GC玩家则只能在单机模式中过过瘾了。多人模式下游戏最多支持16人同时对战，采用的也都是经典的一些设定。包括抢旗模式、山丘之王、杀戮之王等模式都会出现。

绝不允许罪犯破坏时间的稳定





游戏的单机任务模式包含了11个关卡，每关的任务都需要玩家想方设法去阻止那些非法的时间偷渡者。与游戏的标题一样，游戏中需要玩家不停的穿梭于过去与未来的时间缝隙之中解决各种问题。试想一下，当手无寸铁的自己遭到敌人武装直升机的进攻时，却突然被来自未来的另一个自己所救时会是怎样一种感觉？事实上，这些设定在游戏中的出现频率相当之高，玩家需要经常为另一个时空中的自己解决他将会遇到的种种困难。

游戏画面制作的很精致，无论是人物、武器还是其他东东，在真实建模的基础上还略微带上了少许的卡通风格。

被来自未来的自己所救 再回到过去拯救当时的自己

游戏中的许多场景与物品都可以与玩家充分展开互动，其中最过瘾的非登上炮台疯狂扫射一番莫属了。玩家的标准配置是一把配备有闪光弹发射装置的冲锋枪，以及一把弹夹可装12发子弹的手枪。另外，像增强防护的护甲，可偷偷接近敌人并杀人于无形的隐身衣等此类游戏的经典道具也都会登场；对付装备隐身衣的敌人则是最好利用烟雾等环境，在其显形的时候狠狠给一梭子。



↑仓库中停放了相当数量的装甲车，难道我们竟然无意之中闯入了敌人的大本营？



↑空中突然浮现出一个大型的光环，难道这个就是游戏中专门用来进行时空穿梭的东东？



→CHINESE GONGFU！你不是要跑吗，那我就送你一程好了。不用给钱，一路顺风，拜拜……



→与数名不明身份且来势汹汹的角色正面相遇，看样子这群家伙就不是好鸟。

□文责/北斗







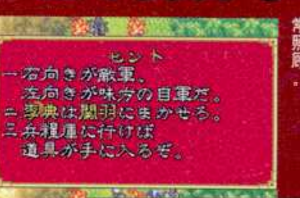


KOEI将于GBA上推出经典名作英杰传系列前两作的复刻版。当年在电脑及电视两大游戏领域中都掀起一阵战棋风暴的大作终于复活！

GBA	本刊译名：三国志孔明传			
战略角色扮演	KOEI	2005.1	5040日元	64Mb
	卡带	日版	1人	全年龄

十年前的经典战棋名作在GBA上得到完美重生！

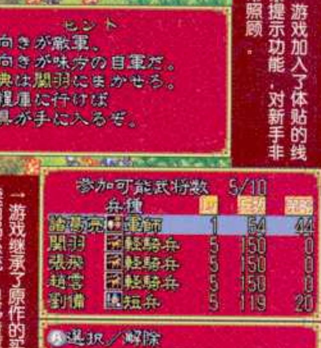
首先推出的就是这款记载名军师诸葛孔明一生事迹的三国志孔明传。故事的最大特点就是时间是在刘备三兄弟及曹操等三国早期名将去世之后，主要描写三国末期蜀国在强敌的围攻中求生存的故事。这个历史时期正是孔明最为活跃的时期。



←游戏加入了体贴的线索提示功能，对新手非常照顾。



←游戏剧情将以三国志的故事为蓝本，人物的头像也是重新绘制的，看来厂家还是下了不少的功夫。



←游戏继承了原作的买卖商品系统，很多重要的装备和道具都可以在商店里买到。





↑召唤神兽的魔法攻击手段也得到了保留，画面更有魄力了。

游戏是以历史上真实的战争为主线，玩家也可以做出自己的选择，来改变历史的发展。游戏中职业共分16大类，共计40多种类，每种职业都有自己独特的特点和特技，灵活运用是取胜关键。GBA版还加入了时间履历系统，武将列传也可以随时查看。

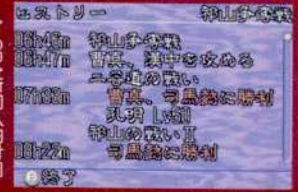




←蜀国在孔明领导下侵攻南蛮领地的情节也会在游戏中出现，这是孔明用魔法作战的情景。



→一些三国时代的经典战役都将在游戏中出现，这是赤壁之战。



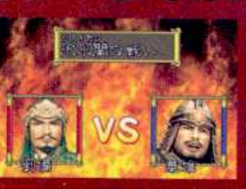
→GBA新加入的时间履历模式将细致地记载玩家的攻关经历。

从游戏的画面来看系统基本会继承次世代机时的系统，并会导入武器装备的设定，对当年32位机时代的老玩家应该会比较有吸引力。而且游戏中的单挑和召唤等特色设定都会得到保留，虽然目前还不知道会有什么新要素出现，但游戏原本的高素质就决定了这必将是一款可玩之作，是春节期间我国GBA玩家的首选。

三國志
英傑伝
PRESS START BUTTON

经典名作在掌机上复活！

稍后在1月下旬同样在GBA上推出的三国志英杰传则是数年前在PC上大获成功的作品。故事从桃园三结义开始，描写了刘关张三人由参加反董卓军到建立蜀国的一段历史。历史结局虽然比较凄凉，但游戏的自由度非常高，玩家可用自己的选择来改变历史发展。





↑历史上著名的桃园三结义。

↑这是游戏中召唤小黑龙的魔法，其实在原版的电脑版里是没有这些设定的。

↓游戏中有很多分支出现，有些是决定下场战役的对手，有些分支则会影响到历史的发展。





↓和电脑版一样，在交代剧情发展时，将会出现中国风味很浓的插画来配合文字说明故事。





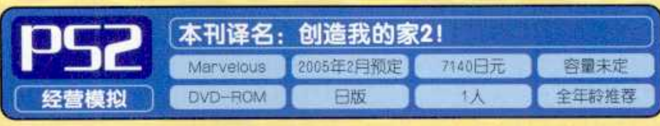
↑在战斗之后则可进入城镇整备，推荐大家好好欣赏作品的BGM，中国风极浓。

□文责／无无





日本的游戏回归生活细节的趋向越来越明显了，这个作品的出现就说明了这一点。事实上这个系列的成绩一向不错，因为其轻松的气氛和贴近生活的特点很受家庭主妇和女孩的欢迎。



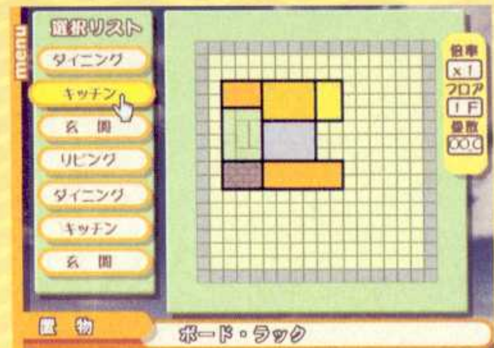
PS2	本刊译名：创造我的家2!			
	Marvelous	2005年2月预定	7140日元	容量未定
经营模拟	DVD-ROM	日版	1人	全年龄推荐

要成为家居业的名人还是潜心于布置自己的温暖窝呢?

"我们的目标就是建有一个带庭院的超漂亮的家!"设计自己的梦想家园的创造类游戏的第2作终于登场。本作作为一款与生活联系得非常密切的游戏，继承了系列一贯的简单操作的特点，并在前作基础上增加了很多可以自由选择的家居配件，使得在一些细节上可以制作得更加精细。另外游戏中可以接受很多任务，完成任务后还有可能成为建筑界中的一哥。游戏的总体气氛非常轻松，在游戏中可以轻松实现自己对家居的布置能力，对喜欢布置家的女孩子来说应该是很有吸引力的，没准对想购买新房的人还会起到一定的帮助作用呢！游戏中很多日本家居界的名人都会出场，这些人物大多是在日本或欧美名校的建筑系专业毕业，并活跃在现今的很多家居类节目的电视节目中，游戏中能跟他们学到点东西吗?



↑这就是顺利完成自己的家之后的任意观赏模式，是以主视角进行的自由散步模式。



→设计家居的过程，虽然对着地图有点枯燥，但是如果顺利完成之后的话看起来一定会非常漂亮!

成为家居界著名人士的道路!

这是游戏中一个很有意思的模式。基本的进行路线是接受委托，按照雇主的要求制作出一座新居。在建筑的过程中不断积累经验之后可以获得各种不同的称号，这个模式的目的就是尽可能地满足雇主的要求，积累经验之后成为家居界的名人。

1 首先是要选择任务

首先要从很多任务之中选择出一个任务。任务的内容从设计，到改建装修直到建造一所新居都会出现。有些任务里还会有竞争者出现，与他们竞争，不仅要完成基本的任务，还要尽可能地节省费用。



←首先是要接下任务来，有时会有竞争者和你抢。



→开始自由地设计自己的家吧，有点激动。

好!终于到了开工的时候啦! 2

在顺利拿到任务之后就要开始设计了!当然基本的思路是要满足雇主的要求，还要尽可能地节约经费。用很多不同的部件组合成一座新居，肯定会很好玩。

3 雇主的评价会是?

终于完成任务了!雇主的评价就很重要了。如果经费超过预算的话就会被暴骂，如果完成得好的话除了酬金之外还会得到战略卡片，在之后的游戏中这些卡片就会发挥作用了。



←完成任务之后就要接受雇主的评价了。

创造只属于自己的家!

这是一个可以自由地进行完全自我设计的自由模式，在这个模式下玩家可以按照自己的意图随意地进行设计，摆放家具，设计一个完全的自我空间。游戏中有和风和西洋风格等多种风格的家居配件可供选择。从餐桌沙发灯具等生活必须品，一直到电视音响家庭影院等娱乐奢侈品都可以自由选择。每间屋子都可以赋予其不同的功能和风格。而且完成之后的家可以在3D模式下自由地观赏，还可以在家里随意行走。



↑这是一个比较西洋风味的餐厅，有点像我家的。不过看起来真的是非常温馨。



↑连卫浴设备都可以自己选择，可见作品对细节是非常重视。

我想有个家,漂亮的家!

→庭院的设计在海外是非常受到重视的，不过咱们这就一般了。

□文责/无无

超执刀 カドゥケウス

天才的外科医生操纵着华丽的手术刀挽救病人的生命！

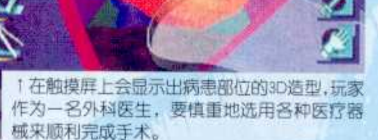
NDS	本刊译名：超执刀Caduceus			
	ATLUS	2005年春	价格未定	容量未定
手术模拟	卡带	日版	1人	年龄待审

继“天堂独太”之后，DS上又公布了一款医生模拟类游戏“超执刀Caduceus”，看来它的触摸屏设计真的是很适合制作这类游戏，不知今后是否会掀起一阵医生类游戏的热潮呢？

Caduceus，希腊神话中的医学之神阿斯克莱比斯所持的神杖之名，也许大家对它都比较陌生，但现代医学的标志“红十字”就是出自于这把神杖权柄上的图案。游戏中的“Caduceus”是人类最强的医疗机关的代号。这是一个由国家运营的医疗研究团体，表面上是专门从事疑难杂症研究的机构，但实际上却是与医学恐怖组织(利用生物学或医学技术来从事恐怖行动的组织)或是与超越人类常识的各种奇怪的传染病作战的特务机关。这个机构起初是为了对抗人类史上最初的医学恐怖组织“派斯特”而在欧洲设立的，之后在世界各国均设立了分支机构。本游戏中玩家要扮演从属于Caduceus的天才外科医生月森孝介，与威胁人类健康的各种疾病或是神秘的寄生生物作战，从它们手中挽救病人的生命。

↓游戏中会有患出现各种疾病的患者前来投医，玩家要与他们进行对话，以获得必要的情报。以医者的尊严作为赌注，征服疾病，挽救病患！





↑在触摸屏上会显示出病患部位的3D造型，玩家作为一名外科医生，要慎重地选用各种医疗器械来顺利完成手术。

-STORY-

2018年，经历了数次危机并最终平安度过的人类历史，如今又悄悄蒙上了一层阴影——致命的怪病“基鲁斯”。这种病的发生地、致病原因、有效的治疗方法等一切不明。在暗中支撑着人类医疗历史、以战胜所有疾病为目的的最高医学机关“Caduceus”当然不会对此坐视不理。作为Caduceus的医师和研究者，主人公月森孝介也加入到了与基鲁斯作战的队伍中。在拯救病人的同时，月森孝介自己也在不断的成长。在无止境的医学道路上，他究竟能发现些什么呢……

以医学之神的名义起誓，天才医生定能战胜怪病！



新感觉的手术模拟游戏，使用触摸屏来治疗病人！

本作的手术部分是采用真实时间制的，因此要求玩家具有冷静的判断力与准确地操作，这样才能在限制时间之内完成手术，下面就是实际的手术操作过程。

1 搜寻患病部位

首先要检查患者的患病部位，漂浮着阴影的部分就是病魔的所在，要集中注意力准确地找出病巢。

2 选择适当部位切开

发现病巢之后，就要用手术刀小心地切开病人的身体。这是手术中最基本的一步，一定要慎重选择入刀部位。

3 切除病巢

这一步要用玩家娴熟的技巧将病巢从病人体内切除。这里需要注意的是，切除动作一定要快速而准确，否则会引起病人的各种不良反应，如血压下降、心跳减弱等。

4 快速缝合伤口

有时送进手术室的病人的体内会有很多的伤口，不尽快将这些伤口缝合的话，患者就可能因失血过多而死亡。在这种情况下，就要求玩家胆大心细，在最短的时间内缝合伤口。

5 取出异物

有些患者的体内会有铁器等物体的碎片存在，而且还是在脏器等要害处。玩家要一边注意脏器的运动一边小心翼翼地取出碎片，若是失手让碎片掉落则后果不堪设想。



←检查患部时会显示放大镜的图标和检查区域，当区域中包含患处时会出现阴影。

←沿着屏幕上显示的虚线下刀，切口不能太大也不能太小，不然会给手术带来困难。



←病人的患部有着各种不同的形状，要谨慎地进行处理，同时还要尽可能地节约时间。



←患者的伤口大小不一，缝合的手法也要依情况而定，才能得到高分。



←把镊子放到碎片上几秒钟就能将其夹起，注意不要划伤内脏。

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

11月19日 ▶▶▶ 12月4日

勇者斗恶龙8 天空、海洋、大地与被诅咒的公主

ドラゴンクエスト8 空と海と大地と呪われし姫君



PS2	SQUARE · ENIX
	角色扮演
DVD-ROM	2004年11月27日
日版	178KB
1人	全年龄

有着“日本国民游戏”之称的勇者斗恶龙系列最新作。本作以细腻唯美的3D形式出现，风格保持了系列一贯质朴的风格。这在当今游戏界是很难得的。

9

本作中最让人感动的莫过于游戏中所有人物真实比例的采用了，整部游戏中就如同是在鸟山明的漫画世界中冒险。18年后主角们终于在战斗中从幕后走到台前，一展自己在战场上的飒爽英姿。游戏画面相当干净柔和，细节部分的刻画也是不遗余力，系列中经典的坛子、衣橱、道具、调查、作战再次开始！本作绝对是一道值得所有RPG迷们仔细品味的豪华盛宴！

9

DQ从来不乏细腻的设定和庞大的剧情。对于这样的游戏，笔者很难用只言片言把其中的魅力表达出来。即便是用最专业和挑剔的眼光去看待她，DQ8仍然代表了传统RPG的巅峰。事实上，8代明亮的色调和风趣的对白算是迎合现代玩家的一种改变，但是舒缓而别致的游戏设定却依然亲切感十足。或许是由于DQ的民族情结过于沉重，以至于8代漂亮的3D画面都被忽视到了次要的位置。从这层意义上讲，DQ8在这个时代的成功似乎是个奇迹。

10

史艾的LOGO出现在开头还是让人觉得有点不太习惯，但实际玩起来的感觉却绝对一流。首先，游戏在操作和视角的问题上处理得很好，保证了游戏下去的基本条件。鸟山明的人设和真实比例造型有多感动就不多说了，人物的表情动作也非常逼真与精彩的剧情和诙谐的台词配合到位，不会让人有沉闷的感觉。虽然没有语音，但配乐相当不错。升级技能点、吓唬敌人等系统设定使游戏更具可玩性和战略性。总之，千万别错过！

10

国民RPG的新作，水平一如既往的高。其实我觉得评价DQ这样的游戏实在是多余，唯一值得商榷的地方就是到底是给10分还是给9分了。之所以给满分的原因是，在当今浮夸的游戏界里，还有人敢推出如此慢节奏、如此传统得令人感动的游戏，绝对让人佩服。PS：玩本作的最好把PERFECT君请回家来即时翻译，乐趣倍增……



超人特工队

The Incredibles



PS2	THQ
	动作
DVD-ROM	2004年10月31日
美版	——
1人	13岁以上

配合电影推出相应游戏的做法早已经不是什么新鲜事。这款作品也同样改编自上映不久的3D动画影片。游戏中人物动作流畅，剧情还算精彩，推荐一玩。

8

美式漫画中的英雄们很少有像本作中的主角们这样不是以变态的夸张身材，而是以可爱形象登场的。游戏中的画面做的很精致，难能可贵的是没有血腥场面的出现。本作操作相当简便，虽然只有普通攻击、蓄力突进与跳到空中后的砸裂地板式攻击三种主要攻击方式，但实用性却很强。游戏难度较低，看过电影的朋友更是可以在本作中回味一遍原作的精彩之处。

7

意外的爽快操作让人无法找到拒绝的理由，加上“超人先生”一家各不相同的奇妙的能力，玩家对于游戏的热衷度恐怕会从一上手就居高不下。从流畅的操作到融合了奇思妙想的各种机关，游戏完美地重现了原作中幽默诙谐的气氛，让人眼前一亮。场景中景物的质感虽然略显简单，但是发色相当柔和，而原创角色威力超人（Power Man）登场算是给玩家带来了额外的惊喜。

8

轻松简单乐趣无穷，这就是根据热门动画改编而来的本作所带给人的最大感觉。游戏充分将动画中的卖点发挥到了极致，鲜艳亮丽的画面、幽默诙谐的剧情，造型独特的人物、可以肆意破坏搬运的物体，尤其是将各种匪夷所思的超能力和动作与游戏相结合更为本作平添许多乐趣。此外，游戏在细节的刻画上也下了不少功夫，比如锤击地板即会造成裂纹。想要轻松爽快一把，不太费脑子玩个动作游戏的人不妨一试。

7

难得有的轻松作品，最近在日本台湾热播的作品也被改编上了PS2，虽然个人感觉这个电影不是非常有意思。但游戏的素质还是挺不错的，比起其他的那些美式作品来说本作算是非常轻松幽默的了，电影中的各种设定的超能力都会出现在游戏里。基本还算是一款不错的美版作品，喜欢的朋友不妨一试。



CAPCOM 格斗大乱斗

CAPCOM FIGHTING JAM



PS2	CAPCOM
	对战格斗
DVD-ROM	2004年12月2日
美版	——
1-2人	全年龄

本作品最大的特色就是集结了来自众多格斗游戏中的角色。由于他们各自继承了原作中的系统，因此在游戏的时候可以体验到众多风格不一的感受。

6

CAPCOM似乎已经不再是当初那个格斗游戏的泰山北斗了！现在这款游戏真的让人十分失望！不错的构思却只有寥寥几个人物可以选择，乱斗的乱字完全没有体现。相反，感觉是把一帮毫不相干的人硬凑在一起演出的闹剧。因为格斗的平衡性在本作中几乎没有体现，强弱差距十分明显！就连画面都是出奇地差！街霸雄风荡然无存！

7

虽然格斗游戏的黄金年代已经过去，但是玩家对于她的挑剔眼光却没有改变，所以CAPCOM的这款二线作品也无法让玩家真正感到满足。与先前的CAP对SNK相比，该游戏不仅欠缺火爆，由于打击感的“浮漂”，操作性也显得不够“正宗”。不过CAPCOM出品仍然保证了游戏的流畅和严密性，一些稀有角色的登场算是给玩家带来的最大安慰。

7

格斗游戏老牌厂商CAPCOM的炒冷饭类作品，把《街霸2》、《恶魔战士》、《街霸3》、《街霸ZERO》、《Red Earth》五作的角色和系统端过来搅和在一起。由于取材太广，所以游戏在角色的平衡性上作了适当调整，但新要素不多整体还是缺乏新鲜感，即使华丽的招式和激昂热血的音乐也无法弥补。再加上画面平平、可选人物少得可怜，玩起来实在是不够过瘾。

7

其实对这个作品还是有一点期待的。但实际上多个系统掺杂在一起，间接地导致了平衡性的欠缺，以及某种程度上的混乱。还有就是涉及的游戏一多，很多游戏的人物就无法出场了，这不能不说是一个遗憾。不过这样的作品，图个热闹就完了，毕竟画面还精细，手感也还过得去，不苛求什么了。



搏击玫瑰

RUMBLE ROSES



PS2	KONAMI
	摔跤格斗
DVD-ROM	2004年11月9日
美版	86KB
1-2人	17岁以上

KONAMI也推出的以女性为主题的摔跤格斗游戏。这款搏击玫瑰总共包括20名以上的美女摔跤手，游戏在图像音效方面的表现与DOA相比有过之而无不及。

6

先提醒大家一点：本作不是用来玩的，而是用来看的。作为“DOAB”大潮下的一款跟风作品，搏击玫瑰在某些方面的刻意描绘显然更直接也更露骨。严格来讲本作根本算不上是一款格斗游戏，人物动作缓慢，反应迟钝，一旦被对手击倒想要再翻身简直要比登天还难。从MGS3到搏击玫瑰，实在让人怀疑：同一个厂商做的游戏，咋差别就这么大呢？

7

卖点暧昧的游戏，即便是操作感僵硬，也依然能够找到疯狂的理由。虽然画面不及DOA美丽，但是一些费劲心机的视点，以及夸张的摔跤动作，反倒更加激发了玩家“游戏”的欲望。事实上，RR攻击设定的判定是比较失败的，但是把一些别出心裁的投摔方式应用到美女身上却给玩家留下了足够的想象空间。这似乎把游戏中的其他缺憾也一笔抹杀。

6

汗……让我评这种游戏简直就是一种折磨。即使抛开女性的角度，公平的去评价这款游戏也只有一个“烂”字可说。搏击运动本来就是观赏性为主，而唯一体现出本作存在价值的也就是这点“观赏性”。清一色穿着暴露的美女明眸流转顾盼生辉，羞辱技引人遐想。不管招式设定如何松散、剧情如何空洞，对喜欢《DOA》类的男性玩家而言本作也许还是值得一玩的吧。

5

这又是一款不能评价的游戏。与其说这些美女是让我欣赏，倒还不如说是在考验我的人品。我承认人类还是动物，身上还有兽性，但也用不着这样考验我们吧？我现在发现了KONAMI不仅是墙头草剽窃狂，现在又致力于生物发展史的研究了。那我明确地告诉你：我还是动物，还是本能占先，成吗？成我也不给你高分。





北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视



PERFECT 编者论派 ●追求完美派 极端追求游戏细节



飞月 编者论派 ●人设至上派 以最初印像感受游戏



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
媒体	游戏类型
版本	发售日
游戏人数	记忆容量
	玩家对象

11月19日 ▸▸▸ 12月4日



荇菜 编者论派 ●重度精修派 对沉迷的游戏极了解



KAKA 编者论派 ●视觉享受派 画面恶劣一概无视



龙马 编者论派 ●热血冲动派 对游戏过于投入



罗纳德熊 编者论派 ●天生大度派 所有游戏都是神作

合金装备 索利德 3 食蛇者

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



PS2	KONAMI
DVD-ROM	谍报动作
美版	2004年11月17日
1人	83KB
	17岁以上

KONAMI王牌制作人小岛秀夫先生的得意制作，PS系主机谍报游戏巨作合金装备系列第三作。新作充满众多新要素，给玩家带来前所未有的全新体验。

9

朋友们在讨论本作的时候使用得最多的词句就是"结构紧凑"、"毫无冷场"，此言不虚。尤其是游戏的后半部分，称之为"游戏史上最激动人心的两小时"也不为过。虽说对小岛的恶搞天才早有领教，不过在听说"调主机时钟可以饿死boss"之类细节的时候还是忍不住捧腹大笑。唯一让人不爽的就是视角问题，严重影响游戏乐趣，当扣一分。

9

MGS3不论是画面还是剧情都应该算是三部中最出色的一作了。特别是最终一战那雪白花丛真的是给我留下了很深的印象。剧情的撰写也婉转至极。最后Eva的离开时，我还真的感到心头有一丝凄凉，新添加不少动作，新系统也都很有意思，小岛的恶搞也着实有趣。如果非要说不足的话，那么就是在点START后菜单的开启速度有些迟钝。倘若推出XB版的话我会给个更加完美的分数。

10

毫无疑问，MGS3完全配得上"神作"的称号。MGS系列的故事情节都十分出色，比起前几作来，本作的剧情更为深邃，更加引人入胜。游戏中的人物刻画也是更上一层楼，不管是己方还是敌人都令人印象深刻，每位BOSS的战斗方式都各有特色，对抗方法也要因人而异。而雷达模式的取消无疑使得游戏的气氛更加紧张刺激，扣人心弦。新增的隐蔽、自我医疗及CQC系统也使游戏的真实性大增。MGS在素质上要比前几作更胜一筹，是PS2玩家的不二选择！

10

3代的发售，是MGS这个系列传奇的延续。小岛秀夫的才智与KONAMI的严谨，使得这款神作具有了磅礴的气势与细腻的精髓。丛林战是本作一大看点，且不论玩家对其感受如何，敢于突破PS2极限，构件复杂的森林环境，就应该给与肯定。尤其是最终战时的那片白花，相信见过此画面的人，一定会对其赞叹不已。游戏在系统方面也有了长足的变化，能携带的道具装备更多，应对不同情况所做的选择也更多，所有这些细节的处理，都是对小岛一个不小的挑战。



波斯王子 武者之心

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN



PS2	UBISOFT
DVD-ROM	动作
美版	2004年11月30日
1人	1411KB
	17岁以上

继前作在PS2及PC平台上均取得骄人成绩之后，UB再一次全力打造的动作冒险大作。继承了以往众多特色系统外，新加入的双手武器系统的确让人眼前一亮！

8

平心而论，以打斗部分的手感来讲，《波斯王子》充其量算个三流游戏。前作之所以受到好评，轻松明快的风格和细腻的人物刻画是两大重要因素。不料本作变成以砍杀为主，甚至以血腥暴力作为卖点，实乃不智之举。不过王子的身手矫健依旧，机关设置的巧妙程度也比前作有过之而无不及，如果你能忍受层出不穷的bug，那它仍然还有一玩的价值。

8

UBISOFT的波斯王子2和一代相比战斗更加自由，玩家可以创建自己独到的战斗技巧。场景多为孤岛和地下迷宫，主人公依旧可以操控时间，画面更加血腥和成人化。片头CG中王子锐利的眼眸、沧俊的脸庞给我留下了很深的印象，总之是一款不错的游戏。记得以前看BUTA打通一代的时候，就觉得这个王子应该去参赛奥运会体操全能比赛项目，在2代中同样会有这样的感受。

8

游戏接续一代的剧情，王子要回到时之沙完成之前破坏它，又是时空穿梭的故事。画面效果与一代相比进步不大，但也已经相当华丽了，各种光影效果刻画非常细致，真实感极强。游戏的动作十分流畅，使用二刀流砍杀敌人爽快感十足，连续技招式漂亮华丽，缺点是打击感稍差。虽然本作在更方面的表现都相当出色，但游戏中众多的BUG却令人厌烦，推荐有耐心的玩家尝试。

9

依旧是宏大的场景，依旧是豪爽的打斗，也许是1代给玩家所带来的震撼太大，玩家对2代寄予的期望过高，导致在玩到本作时，并没有想象中那么强。连最能体现本作特点的谜题设定，似乎也并不如1代来得巧妙。双手武器的加入，似乎有点忽略了单手的攻击力，一些在1代时所惯用的技巧，似乎都感觉有些变味。看来UBI已经注意到要对本作有所创新的思路，但如何把本系列打造为全新的大作，还需要做出不小的努力。



黄金眼 侠盗特工

GoldenEye Rogue Agent



PS2	EA
DVD-ROM	第一人称射击
美版	2004年11月22日
1-8人	78KB
	13岁以上

号称N64主机经典FPS射击游戏"黄金眼"（GoldenEye）的续作，然而玩家将不再扮演007，而是成为了一个特务。游戏在各方面的表现难以让人刚到满意。

5

试玩之后的感觉就是：没有感觉。一个极其普通平常的FPS游戏，没有任何亮点和特色。由于使用了原创剧情和原创角色，实际上与007电影毫无关系，詹姆斯·邦德在片头露了一小脸就浮云了。前几作中令人眼花缭乱的高科技武器、"邦德特技"等等噱头也都改头换面，实在引不起玩家的兴趣。总体来说是个挂羊头卖狗肉的作品而已。

6

游戏快餐文化的产物。最近FPS游戏蜂拥而至，Halo、KillZone、007……游戏里的人物也能拿双枪，分明是在模仿HALO吗，缺乏新意减1分。玩家不再控制邦德来完成任务了，而是"006"——一个超级大反派。你可以乱杀无辜无恶不作，在游戏中暴力被宣泄到极致！画面表现平平，射击的手感还算可以，不过经常会因找不到敌人而晕头转向。

7

本作属于爽快型的主视点射击游戏，画面干净利落，操作简单明了，不用多久的热身时间就可以融入游戏。可以双枪射击的设定最近很流行，本作也不例外的加入了此元素，使用双枪的强劲火力令人感到爽快感十足。不过游戏中的场景过于单调，看来看去都是那么几种，游戏模式也稍显贫乏，玩时间长了容易产生疲劳。另外在射击的时候居然不支持震动，使得游戏的投入感大减。总之本作是一款不过不失的游戏，喜欢007的玩家不妨一试。

6

永远也终结不了的007电影，同样波及到了游戏界。同样是一款续作，但却远远没有达到前作的高度。现如今FPS作品漫天乱飞，如果没有HALO一般宏大的气势，CS一般细腻的操作，很难有出头之日。而这两项，黄金眼都不具备，也就注定是一款泛泛之作，如果是007的忠实FANS则不必多说，实在要玩FPS，也别玩这个啊。



幻侠乔伊2 黑暗电影之谜

VIEWTIFUL JOE 2 THE MYSTERY OF BLACK FILM



GC	CAPCOM
DVD-ROM	动作
美版	2004年11月18日
1人	1格
	13岁以上

我们的英雄不再孤单，和JOE并肩作战的是他的女友希尔维亚。在这对在游戏世界中拯救电影世界的英雄情侣面前，是更加难缠的敌人以及更加艰巨的挑战！

9

JOE系列毫无疑问已经成为了现代二维动作游戏的标志性游戏，续作在相同的平台推出，从各方面来看都是在延续，基本上谈不上进化。当然，这类游戏究竟如何进化也是见仁见智的。JOE2在系统的花哨程度上都比前作要丰富很多，双人互换的组合让游戏进行起来更是有趣得多，不过本系列颇有些高的难度门槛上却毫无妥协。即热血，又华丽；即高难，又有趣，本作依旧是当今不可错过的出色二维动作。

8

CAPCOM的游戏果真硬派，画面采用独特的2D、3D相结合的漫画风格，系统简洁但不失深度。新作加入Replay重放系统，以及众多全新场景，此外还有不少隐藏要素。我们的主人公主人公乔依再也不用孤身一人去应对多达40种的敌人，贴心女友Silvia也在2代中出场，与他形影相伴。喜欢动作游戏的玩家一定不要错过精彩纷呈的幻侠乔依2。

9

美优亭风流再次出击！幻侠乔伊二度参上！自从乔伊一代出现之后，众多玩家们就为它那良好的操作性、有趣的谜题和超高的难度所倾倒，并一直期盼着续作的出现，现在大家终于如愿以偿了！继承了前作的众多优点，乔伊2在画面表现力上更有魄力，令人为之目眩。西尔维亚的正式加入为游戏添色不少，还增加了在战斗中随时切换人物的系统，使游戏趣味十足。

9

乔伊这个红孩儿终于不再寂寞了，有了新女友登场助威，除强扶弱就越加信心百倍。灵巧的身手并没有减退，细腻的判定依然讲究。动作玩家们是不是早就跃跃欲试了呢，挑战全彩V评价是否有信心？美式漫画的风格一向是本系列的特点，粗犷的线条，浓重的画风，利用卡通渲染技术的到了完美的发挥。回放技能的加入，原以为会变成波斯王子版，但实际则是伤害加到三倍，异常豪爽。



EDITORS' VOICE

编辑点评

GB ADVANCE
PS PORTABLE
NINTENDO DS

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	卡带容量
游戏人数	玩家对象

11月19日 ▶▶▶ 12月4日

超级马里奥64 DS

スーパーマリオ64 DS



DS	NINTENDO
	动作冒险
卡带	2004年12月2日
日版	——
1-4人	全年龄

游戏以N64版马里奥为蓝本重新制作，与原作相比，增加了许多有意思的要素，尤其是利用DS的无线通信机实现一张卡打带多人同乐，相当有趣！

9 作为美、日两版NDS的首发作品确实品质非凡！虽说之前还在担心它只是一个炒冷饭的游戏，可是真正玩到时却被它的创新所震撼了！游戏基本玩法的变更、众多的小游戏以及无线对战时的乐趣，这款游戏简直好到无法挑剔！如果非要挑刺的话，那就是因为没有摇杆导致操作感相比N64有所下降，另外，对于双屏的利用不是很好。

8 完成度非常高的DS首发作品，但除了加入耀西、路易和瓦里奥几名元老角色外，并未在游戏中找到其他新鲜元素。当然，仅靠这几位老明星的个性特点，就足以让我们体验到同以前马里奥不太相似的游戏感觉。可惜在对应触摸屏方面，本作根本看不出有何高明之处。虽然小游戏发挥了触摸笔的功能，但充其量不过是小品级的创意，于本篇素质高低不能起到决定性的作用。玩罢固然觉得很有乐趣，但还是难免对DS未来如何产生一点忧虑。

8 虽然是类似复刻的炒饭作品，不过仍然可以从中体会到什么叫“纯粹的游戏乐趣”。具体游玩进程有了较大变化，数个可操纵角色的追加更是增添了不少变数和可研究空间。随着星星的逐渐收集而出现的各种小游戏是一大原创部分，更是令人感到了新鲜和诚意。我竟然尤其喜欢那个“爱我，不爱我？”的毫无挑战性可言的撕花瓣游戏，简约之中却有一种意境。

9 DS终于发售了，上面又怎能少了马里奥大叔的身影呢？果然，这款超级马里奥64 DS让我们充分领略了DS掌机的性能及任天堂公司出色的游戏制作水准。虽然使用触摸笔玩这个游戏时会有所不便，不过DS的无线通信以及一卡多用的自由下载功能为它增色不少。强烈推荐所有已经或打算购买DS的玩家，一定要入手此作啊！



愿为你而死

きみのためなら死ねる



DS	SEGA
	触摸动作
卡带	2004年12月2日
日版	——
1-4人	18岁以上

游戏充分利用了DS硬件所具有的独特功能，作品中充满了许多十分有意思的小游戏，让人有十分特别的感觉。不足之处在于反复游戏性较弱。

10 典型的NDS游戏！别的机种上完全不可能实现其中的绝妙创意！这也是少有的让我一拿到就马上一气通关的游戏！用小游戏贯穿整个剧情的做法让人永远都融入在游戏的世界当中。数量众多的收集要素更增添了游戏的耐玩度，不断提升难度的挑战模式也让人充满了超越自己的欲望！相信如果NDS后续的作品都能有如此表现的话，PSP完全不是对手！

9 不愧是DS首批软件中最富创意的作品，恐怕连任天堂本社，对DS独特性能的理解和把握，也没有SEGA在这款游戏上体现的如此透彻。要说本作的最大缺点，可能就是小游戏数量过少，新鲜想法还不够丰富，让人玩的还不过瘾吧。本作整体感觉与“瓦里奥制作”略有几分神似，均是以趣味横生的小游戏不断挑逗玩家的笑腺，加上站在全面利用DS所有特殊机能的基础上，使得她在当今游戏圈子中，成为暂时独一无二的精品。

7 实则是一个小游戏合集，比较充分地利用到了双屏间“互动”的乐趣，高难度下不乏相当有挑战的地方。不过一些时候需要在屏幕上高速点击或划动，这个实在与掌机“外出携带游玩”的概念相悖：有时环境不允许，有时则确实不够雅观。一个引申问题是今后需要大量结合双屏和触摸笔的作品不能都局限在点摸触碰的小游戏上，还能有怎样的创意，值得期待。

8 虽然游戏中很多地方充满了让人意想不到的玩法与乐趣，但是变化相对较少，从而影响到了反复游戏时的乐趣。再有一点，尽管作品里很多小游戏的操作方法的确出乎人的意料，但是SEGA是不是也有些太过于注重显示DS主机功能了？不论怎样，愿为你而死绝对是一款充分展现SEGA制作理念的出色作品，应当能够为今后DS软件的制作开发提供一些经验。



沥青都市GT

Asphalt Urban GT

DS	UBI
	赛车竞速
卡带	2004年11月21日
日版	——
1-4人	全年龄

DS上的首款赛车竞速类游戏，实际游戏表现超过预想，游戏中帧数饱满，让人感觉十分流畅，给那些对DS的3D机能抱有疑虑的玩家吃了一颗定心丸。

9 掌机上能玩到如此高品质的赛车真是令人激动！就算是下屏的地图完全没有作用，本作的光辉依然无法掩盖！流畅的游戏过程和视觉冲击感十足的画面简直酷到了极点！估计就算是PSP上面的赛车游戏也顶多是画面会更强一些，而其他方面想要超过的话几乎是不可能的。操作感也是本作值得称赞的地方，个人感觉如果按键大一点的话就更完美了。

6 根据手机游戏改编的作品，从整体效果来看，综合水平仅在及格线上。虽然跟手机相比，DS的三维机能大大增强，但这并不能使这款三维游戏表现出什么惊人效果。灰暗的画面，以及分离在下屏幕的地图，使得首次游戏中迷路成为家常便饭。游戏模式本身也非常传统，完全没有自身特色，赛车手感但是中规中矩，还加入了从BURNOUT系列中学来的加速系统，但完全浪费了触摸屏幕的设计，怎么看都觉得是一部拿来为首发凑数的量产级游戏。

6 一些赛道场景未免过于昏暗，有时哪怕稍微变一点角度就几乎什么都看不清。边景贴图的高重复率，以及远景的过分模糊都在一定程度上影响了驾驶的心情和发挥。在高速行驶的情况下与反方向的车正面相撞，很多时候竟然只是简单的停下来，这显然是很失真的处理。不过车辆在操纵上的稳定性等方面比较令人满意，第一人称视角下的速度感也还不错。

8 不能不说，实际游戏表现的确远远超乎自己事先的期待程度。开发小组对于游戏各个方面的要素均把握的十分出色，本作无论是在游戏画面还是车辆驾驶感觉方面，都显示出很高的水准。另外，这款Asphalt Urban GT的游戏模式、内容十分丰富，耐玩度得到很好的保证。Asphalt Urban GT的出现让我对DS版山脊更加充满了期待，究竟哪个更强一点呢……



高级战争1+2

GAMEBOY WARS ADVANCE 1+2



GBA	NINTENDO
	战略模拟
卡带	2004年11月25日
日版	128MB
1-4人	全年龄

本作将GBA版的1代与2代打包在一起出售，未免会让人产生冷饭的感觉。不过2部游戏本身的素质是很高的，对于没有玩过的玩家来说比较超值。

8 系列作品的合集，在系统上并没有什么大的变动。游戏中的敌我双方造型，不论是人物还是飞机坦克都相当可爱。不过游戏难度可不低，经常需要玩家做好周密的安排，计算好双方的移动距离以便发动先制攻击，争取战场上的主动权。游戏中提供的模式种类非常丰富，是一款相当耐玩的作品，与好友一起对战的话会更加有意思。

7 游戏单看当然都是近乎满分的作品，但加在一起可就不能给出高评价了。本作不过是一个合集性质的作品，主要功用表面上当然是方便玩家一次付钱，能玩两作，实际上也不可排除厂商内炒冷饭，方便自己钱袋扩张的用意。自由挑战模式下的游戏乐趣确实很高，可是再高也跟以前的版本没有什么区别。所以玩过以前版本的玩家对此作兴致肯定会嘎然而止。

8 只是简单地把两个游戏放在一起就又卖了一遍，这一点令我有些介意，尤其是离之前2代还没多长时间呢。不过游戏素质确实不错，作为一款战棋战略类游戏来说具有相当的严谨性：行动、地形以及兵种相克等等要素综合得很完美，纯粹的科技金属战争环境更具有爽快和真实的贴近感。各种自由战役尤其令我想起了“红色警戒2”，有一种大规模作战的感觉。

7 际上就是GBA上两部高级战争作品的“打包版”，真没想到就连任天堂都学会了这一手。不过，与其他一些打包垃圾的做法相比，高级战争1、2两代作品的素质还是相当高的。游戏中包含有其他SLG作品所没有的独特系统，此外，战斗也十分具有魄力。如果以前没有玩过这个游戏的话，不妨借这个机会“补课课”。





小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



彩火 编者论派 ●理论研究派 书本知识极其丰富



唯夜 编者论派 ●究极耐心派 面对读盘毫无惧色



布塔 编者论派 ●竞速赛车派 在速度中追求极致

□责编/布塔





NDS	本刊译名：超级马里奥 64 DS			
	任天堂	2004.11.27	29.99美元	不明
动作冒险	卡带	美版	1-4人	全年龄

任天堂的当家花旦MARIO在NDS的首次亮相!

游戏看上去是和N64版的MARIO64一样（其实神游机也有这个版本，晕），但实际玩起来你就会发觉游戏其实是做了相当多的变化。很多细节都和原版本比起来有了改变，而且借助新主机的强悍机能，画面的质量比以前有了长足的进步（说实话N64的画面也的确稍微有点让人不能接受）。很多远景和特殊效果的处理都做得非常完美，角色的动作比以前要多出很多，非常丰富，感觉小恐龙耀奇比以前更加可爱了。作为掌机领域的作品来说，绝对在各项水准上远超现有的平均水平，让人不得不对新主机刮目相看。

其实画面角色什么的都是枝根末节，相信老任也这么想，游戏性才是重中之重。如果要让我给这个游戏归类的话，那我就说这是“披着羊皮的狼之表面看起无比可爱其实难度非常高的3D动作游戏”……要是谁要被它可爱的外表所迷惑，认为这是个哄小孩或是给妹妹们玩的东东的话就要上当喽，感觉本作的硬派度绝对不低，比起SEGA的作品来也毫不逊色。游戏是轻松，是好玩，但就是过不了关，只能一次一次不停的挑战才有可能取得胜利，感觉好像当年打SHINOBI的时候。关于新机能我这里想说的是对于这个游戏触摸屏还真的有点不给劲，操作起来格外不顺手，也许是还不适应新主机吧。

↑哎哟，赌场之王老虎机，玩这个还是需要点技巧的。

←大家来找茬的移动版本，难度还是很高的，本人记录175关。



←这就是游戏正篇的画面，看着还是蛮热闹的。下面的屏幕则显示着各角色现在的位置，还算比较明了。

耐玩的迷你游戏!

主游戏就是这样，不过在附属的迷你游戏中，我却感觉到了触摸屏强大的发展前景。在这个模式里触摸屏才算真正开始发威，每个角色都有几个小游戏，其中几乎都完美地应用到了触摸机能，我干脆把初始阶段下的小游戏给大家做一下介绍。



通缉令：用触摸笔在下屏幕中找出上屏幕里显示的人物。游戏开始还算简单，但后来要在密密麻麻的人堆里或是活动着的人群里找出一个角色的脸还真是有点费劲。个人最好成绩175星，望挑战。

迷宫：路的尽头是什么？3个尽头是吃人花，一个是星星。你要引导MARIO从正确的路线下降，吃到星星。感觉这个游戏开发智力的成分比较重。

高空速降：画面中出现3个MARIO由上屏幕向下踩人，用笔点击屏幕保证其不掉下来并控制其方向。这个游戏还是满好玩的，对于玩家的预判和反应能力有一定的要求，不过还是觉得在MARIO出场时的叫唤像几个变态拦路抢劫……

神经衰弱：这是日本叫法，就是在背扣的牌里找出两张一样的并将所有的牌都消去就算完成。感觉这个游戏没什么创新，但是还挺有意思的。

对牌：相邻的一样的牌就可以消去，然后其余的牌则顺序前移，最后将所有的牌都消去就算完成。这个游戏其实不难，但要提前预算好牌前移的位置，否则会自己给自己增加难度。

护花使者：感觉这是最好玩的一个了。从天而降的伞兵来抢夺地上的4朵花，用触摸笔拉动画面中央的弹弓，将炮弹弹射出去把他们都击落就可以了。感觉这个游戏充分利用到了机能，有趣且不枯燥。炮弹轨道的多变和敌人行动的多变都决定了这不是一款容易玩的作品，强烈推荐。个人最好成绩823XX（后面忘记了）。

滚雪球：这个也很好玩。不停摩擦触摸屏使雪球不断变大，然后冲过终点就OK。但雪球变大的同时速度也会变快，方向的操控也就更加困难。道路中还会有障碍物拦路，如何操控雪球方向就是重点了，感觉赛车高手玩这个一定不差。



↑还是觉得迷你游戏要比正篇游戏好玩……

以上就是初始状态下的小游戏了，推荐大家经常玩，对治疗神经衰弱和预防大脑炎会有非常好的效果。

摸出一个新王朝?

粗略地玩过一遍之后，很难不让自己胡思乱想一番。毕竟新主机新作品，让人在激动之余是无比的新鲜。明显可以看得出来目前NDS还只是处于一个试验阶段，很多作品的实验色彩非常浓，所以目前游戏水平的不平均也就情有可原了。不过实验所决定的最终方向会是什么？是像见天实验不到头的实验音乐那样？还是会有一些什么更新的东西出现。我想真正的玩家都会比较期待后者，毕竟有好游戏出现比什么都激动人心。或许也会有人认为触摸屏不过是哗众取宠，骗小孩的把戏。但实际上我想说的是，的确是哗众取宠，的确是会骗小孩，但一不留神，没准就把大人也骗进去了，当然包括你我。说不定简简单单的18摸，就能再摸出一个新的任氏王朝呢。俗话说：富不过三代。您数数SONY的PS系列，到今年这是第几代啦？

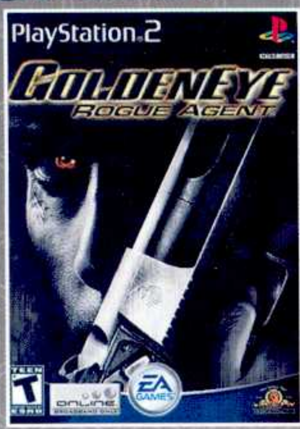
↑耶！好大个儿啊！不知道面对这家伙马里奥要如何应对。



←大库巴的喷火攻击，本作的难度绝对不低，大家小心。

□文责/无无

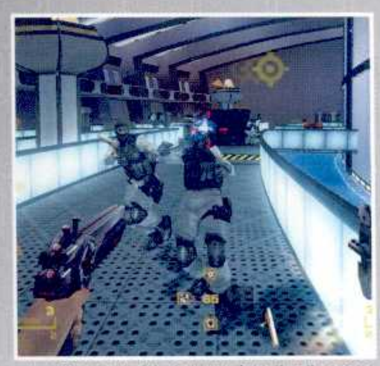




GOLDENEYE ROGUE AGENT

EA出品的“007”系列游戏一直以来都获得了不俗的评价。在《光环 2》、《杀戮地带》乃至《毁灭战士 3》、《半条命 2》等等FPS大作纷纷上市的时候，这部《黄金眼侠盗特工》又会有什么样的表现呢？

PS2	本刊译名：黄金眼 侠盗特工			
	EA	2004.11.22	47.99美元	78K
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1-4人	13岁以上



“007”系列游戏中著名的“邦德特技”系统这次被“Rouger Points”取代。看！击中敌人的头部造成一击毙命，同时获得了分数奖励。

拥有“黄金右眼”的复仇者!! FPS的回归

提到《黄金眼》，邦德迷首先会想起“007”系列中的同名电影，而游戏玩家则会记起N64主机上的著名FPS游戏。在这部最新的《黄金眼：侠盗特工》中，游戏的主人公与电影中的反派角色“006”一样，是一个堕落的情报局特工。他在某次执行任务时失去了右眼，仇恨使他变得狂暴而无法控制，终于被情报局开除。于是他干脆投入犯罪集团首脑Goldfinger的门下，并通过手术改造了一只具有超能力的右眼，向夺去他右眼的仇人——Dr.No展开疯狂的复仇。

游戏首先给人留下印象的是手持双枪的战斗方式，显然它在一定程度上模仿了《光环2》。击倒敌人之后便可以拾取他掉落的枪械，按□键拾取到左手，按×键拾取到右手，然后分别使用L1和R1键开火。如果是狙击步枪、榴弹枪等重型武器，就必须用双手操作，此时L1键的作用变为特殊动作，例如打开瞄准镜等等。按住□键一会儿可以把当前持有的左手武器扔掉，此时按L1就可以投掷手雷。按住×键扔掉右手武器之后则变为默认装备：Spec 9手枪，这把枪是没有子弹限制的，当你打光了其他武器的弹药之后，也要靠它来保命哦！

↑各种先进的枪械仍然是本游戏的看点之一。

游戏的体力系统也有点类似于《光环》系列：只要一段时间内没有遭到伤害，屏幕右边的体力槽就会徐徐恢复。所以，一旦情况危急，就尽快找一个掩体按○键蹲下，隐蔽起来等待体力补充完毕之后再出来继续作战吧。

挟持人质以及使用机关是很有意思的设置。当你靠近敌人时，按R2键就可以把他打晕。尤其是当你没有被敌人发现的时候，可以从背后接近他使用这招。然后再按×键把被打晕的敌人抓起来挡在身前作一个“肉盾”，这样前方敌人的火力就只会招呼到这个可怜的家伙身上啦！不过相应的坏处是你的移动速度会变慢，而且侧面和后方的敌人还是可以攻击到你的。抓住敌人的时候再按×键还可以把他扔出去，撞倒其他的敌人，怎么样，“多米诺骨牌”很有意思吧？当你靠近某些开关的时候，也可以按×键发动它，往往会收到意想不到的效果，例如扔下一个箱子砸死敌人、放出滚烫的蒸汽给敌人来一个“桑拿浴”等等，这也是007系列游戏中的传统设置了。

真正的“黄金眼”

电影中的“黄金眼”只是核武器计划的代号而已，而在这个游戏中你可是拥有一只实实在在的黄金眼！这个高科技的产物赋予了你四种神奇的能力，它们会随着游戏的进程一一觉醒。能不能有效的利用这四种能力作战，是要关系到你的生死存亡的哦。通过十字键的四个方向来选择能力，然后按L2键发动。在发动黄金眼能力时屏幕下方的数字会指示你所剩余的能量，如果耗尽就得重新补充之后才能再次使用能力。再按一次L2可以取消能力。

M·R·I Vison	透视，十字键左键。发动之后可以看到障碍物后面的敌人，在地形复杂的场所用来判断敌人的行动。如果你有一把能够穿墙的武器的话(例如Mag-Rail)，就能直接把敌人干掉。发动之后能量会逐渐消耗。
EM Hack	机械控制，远距离控制机关干掉敌人，也可以让敌人的武器出现故障。根据你所控制的对象来决定消耗能量的多少。
Polarity Shield	电磁盾牌，把敌人的攻击反弹回去，在近身肉博时也可以对敌人造成伤害。根据你所承受的攻击来决定消耗能量的多少。
Induction Field	能量场，给你附近的敌人一记致命的打击。在多人游戏下它的效果变成击晕你的对手。

基本操作(PS2版默认设置)

- 发动黄金眼
- 使用左手武器
- 选择黄金眼能力
- 人物移动
- 切换左手武器
- 打晕敌人
- 使用右手武器
- 装填弹药
- 蹲下
- 切换右手武器、特殊行动(如打开开关、抓住敌人等)

干点儿“坏事”如何？

在007系列游戏中，有一个传统的设置就是“邦德特技”。只要在某些特殊的地点使用相应的动作，或者发动特定的机关等等，就会有与众不同的效果，并且在过关评价中获得加分。在本作中，你不再是扮演邦德，“邦德特技”是否就被取消了呢？当然不是！这一次“邦德特技”被“Rogue Points”所取代，简单的说就是要尽你所能地用各种方式来“虐待”你的敌人。每当你成功做出一项特殊的动作，屏幕上方就会出现一个小图标提示。想要获得Rogue Points，有以下这些方式：

Perfect Shot	完美射击，如果命中敌人头部将他一枪毙命，就能获得这项得分。
Death Trap	死亡陷阱，也就是前面所说的利用机关来消灭敌人。要注意的是，敌人也同样可以使用机关来对付你。所以如果你正处于一个危险的区域，例如传送带上面、电网附近、可以喷出蒸汽的管道旁边等等地方，可一定要万分小心呀！
Hostage	挟持人质，用他们来当盾牌。
Melee Throw	在你挟持的人质没有被打死之前将他扔出去。
Intimidation	恐吓，指的是把你的敌人吓得也去抓一个人质来当肉盾，在某些特定场所可以使用。
In Transit	在高速运动中——例如从滑轨上滑下时——击毙敌人。
Explotion	爆炸，使用手雷、榴弹枪、火箭筒等爆炸性武器攻击敌人，或者射击油桶等爆炸物。
Knock Out	殴打，连续使用R2攻击敌人直到将他杀死。
Shield Attack	盾牌攻击，当你发动Polarity Shield能力时使用R2攻击将敌人杀死。
Induction Field	如同它的名字一样，使用你的第四种黄金眼能力把敌人扔出去。
Cheap Shot	字面上的意思是“卑鄙”的行径，也就是隔着墙壁把敌人打死，当然你得有M·R·I Vison能力和能够透过墙壁的武器。
Hack	成功使用EM Hack能力。

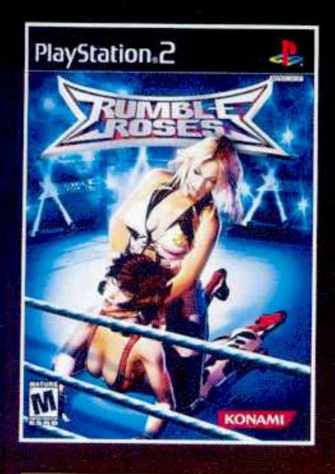
做一个高超的杀手

别忘记你自己的身份——虽然已经被情报局开除，可你也是个曾经受过严格训练的特工！只要善于利用你的能力，磨练战斗技能，成功的完成每一个任务，你就会获得更高的评价。每过一关后的评价都包括四个部分，即消灭敌人的数量、命中率、所选游戏难度和上面提到的Rogue Points。

根据你的过关评价，你会得到相应的分数，累计到一定分数就可以获得“章鱼徽章”，最多可以获得五个。而“章鱼徽章”就代表你所打开的隐藏要素，包括人物外表（Skin，在多人游戏中使用）、多人游戏地图、多人游戏特殊选项以及游戏设定图、照片欣赏等等。在游戏中多加练习以取得更高的分数吧，这才不负“黄金眼”这个响当当的称号哟！

□文责/特菜

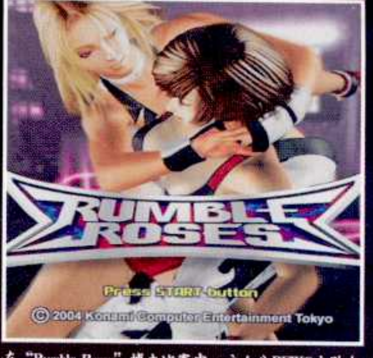






从某种角度出发来看，搏击玫瑰算是一款跟风之作。KONAMI做的十分聪明，并没有采用传统格斗游戏类型，一定程度上避免了与DOA正面对抗，减少了对自己的不利。搏击玫瑰在制作上更加大胆，反而让TECMO显得缩手缩脚，真是佩服KONAMI的魄力。





在"Rumble Roses"搏击比赛中，主人公REIKO击败众多强大对手渡过重重难关之后，了解到自己的母亲已经被邪恶集团改造为机械士兵"LADY X"……

基本操作说明			
十字键	控制角色移动	△	投技
X	奔跑/出入比赛场地/爬上角落绳索（之后按□键追加攻击）/挣脱	R1	防御
		R2	羞辱技
		R3	挑衅（摇动右摇杆）
□	普通攻击	R1+□/△	防御拆投
○	压制对手/拣拾武器	L1	发动必杀技

技能系统解说

投技

游戏中选手们所拥有的投技种类非常丰富，这也是游戏的一大看点。通常情况下要想发动投技首先应当抓住对手(按△键)。抓住对手的情况分为正面面对对手、身处对手背后、对手倒地状态抓住头部、对手倒地状态抓住腿四种。抓住对手后使用四个方向键按钮与△键可以使用出不同的投技。另外当对手被甩到赛场角落处于眩晕状态时（正对场地或背对场地）可直接发动投技，同样组合使用方向键与△键可发动不同投技。游戏中各名角色投技发动方法一致，具体招式有所不同。



↑看上去十分华丽的投技，不过到底是谁在摔谁啊?

羞辱技

这个技能设定相当独特，应该是搏击玫瑰独创的元素。游戏过程中，玩家使用某些特定投技攻击对手时，屏幕中对手一侧就会出现许多粉红色桃心图案。当对方的心形能量槽攒满之后，就会出现一个"非常朦胧"的画面。不要光顾着欣赏，发动羞辱技的时刻到了！此时迅速按下R2键，就可以发动羞辱技了(游戏羞辱技的发动有时间限制，因此动作一定要迅速果断)。羞辱技都是些"掰手掰脚掰脑袋"的关节技，因此看起来也是十分爽快！羞辱技与普通的关节技相比有着更高的攻击力，在比赛中后期使用将能发挥出决定性的作用，一定要合理地加以使用！

必杀技

在搏击玫瑰中有必杀技的设定。屏幕上方显示角色可必杀技的能量槽。积蓄能量的方法有两种：不停地打击敌人（使用普通攻击或投技均可）；利用R3右摇杆发动挑衅技能。能量槽旁边的数字每增加1，就表示你已经可以使用一次必杀技。必杀技的发动方法极为简单，只要按下L1键即可。该技能判定极强，即使是背对对手发动也能命中。唯一需要注意的是，当对手倒地时，必杀技无法成功使用。游戏中每个人物都有自己独具风格的必杀技，并且相当具有观赏性！



←来吧！接招吧！必杀技发动！

防御拆投

在对手向自己发动攻击的瞬间，适时地按下R1+□或△的组合键，就可以发动防御拆投。使用成功后，不仅能够使自己躲过对手的攻击，更能让敌人暂时陷入眩晕状态，从而使自己获得足够的时间以展开反击。防御拆投这一系统与鬼武者系列中的"一闪"及"弹一闪"有类似的地方，重点在于及时准确地对敌人的下一步行动作出判断。由于对手的攻击方式分为普通攻击和投技两种，防御拆投也分别对应R1+□和R1+△两种，因此需要花一些时间去体会。防御拆投绝对是在比赛中获得胜利的利器！

特殊必杀技

除了以上介绍的必杀技外，各个人物还能够发动更加华丽、更具威力的特殊必杀技。虽然特殊必杀与普通必杀一样，只需消耗一条能量槽，然而发动条件相对严格，并不能完全按照我们的意志随时发动。特殊必杀的发动条件包括：对手倒在场地角落、站在对手身后、将倒地的对手拉起来的瞬间、成功使用出反击技等等。此时屏幕上方会出现文字提示，迅速按下L1键，就能够成功地发动了。由于特殊必杀技的发动条件相对灵活，因此还需要玩家在游戏过程中自己去体会和总结。

挣脱系统

在游戏过程中，我们难免会遇到受制于对手的不利局面。如果老老实实地被对手压在身下3秒钟就会输掉一场比赛。此时我们要做的是迅速按下X键。如果此时人物体力足够的话，就能快速挣脱，继续战斗了。

挑衅

摇动R3可以发动挑衅技能，摇杆四方向分别对应四种不同的挑衅姿势。可以用来积蓄必杀技能量槽。

关节技

关节技包含在投技之中，使用方法也与发动投技一样。之所以要拿出来单说，是由于其中包含一些比较特殊的要素。尤其是在玩家遭受对手的关节技攻击时，屏幕上会出现一个不停衰减的红色体力槽，它分别表示人物头、身体、腿等不同部位的HP。如果任意一个部位的HP槽减少至0，将会直接导致比赛失败。此时应当迅速点击X、□、○、△中的任意按键，尽可能快地达到HP槽旁边显示的字数，从而尽快摆脱不利的境地。



←有着华丽视觉感受的关节技，威力同样惊人！

比赛取胜的条件

游戏中获得比赛胜利的方法有两种：1.将对手的体力减少至一定程度后并将其击倒在地，按下○键实施压制并进入读秒状态，坚持3秒钟后获胜；2.使用关节技或羞辱技，将对手头、手、脚、身体中任意一个部分的HP削减至0后，对方GIVE UP，我方获胜。

游戏追加内容

●**追加角色**：选择任意角色进入故事模式开始游戏，通关后就可以使用该角色的另一种形态。所有角色全部通关后就可以使用游戏的女性BOSS角色。●**追加服装**：游戏中每位角色的默认服装有两套，分别是场地赛专用服装及泥地赛专用泳装。选择任意角色在故事模式中通关后，两套服装分别追加一种新的颜色，并且突破"专用"限制，可在场地赛和泥地赛中穿着任意一套衣服进行比赛。●**追加模式**：选择任意角色完成游戏中的挑战模式就可以在画廊模式中近距离欣赏她的风彩了。



↑搏击玫瑰中，将会有总共超过20名的美女角色出场！

←追加的画廊模式，在这里可以近距离接触自己喜爱的角色！





Riviera

～約束の地リヴィエラ～

约束之地曾经是WSC上的知名RPG，但由于受到主机的限制，并没有吸引多少玩家的眼光，如今转战到GBA平台，终于得到了一些注意。

GBA	本刊译名：Riviera ~ 约束之地 ~			
	STING	2004.11.25	4800日元	容量128M
角色扮演	卡带	日版	1人	全年龄



本作的画面表现比WS版更为鲜艳华丽，各种必杀技魄力十足，游戏的系统设定也十分独特，整款游戏的素质较高，值得好好地感受一下。

故事情节

千年之前，众神与天使栖身在圣域“神界”，魔族聚集在暗之地“魔界”。因为魔族侵入神界，引发了两界之间的神魔大战。随着战争的激化，世界被深邃的混沌所吞没。在邪神与恶魔压倒性的力量之下，神界陷入了破灭的危机。终于，众神抛开了一切禁忌，用自己的生命与睿智作为交换，创造出了背生黑翼的“告死天使”。手持拥有众神威力的神器，告死天使们飞向了战场。经过他们的殊死奋战，战斗终于迎来了结局，魔族都被封印在了魔界，而众神也走向了破灭的道路。在最后一刻，众神耗尽所有的力量与智慧创造了浮空的神岛，并托付精灵们守护此岛，作为众神再度降临的约束之地。这之后，又经过了千年的时光……魔族的封印即将解开。作为神的代理人，“哥特7贤者”赌上了神界的命运作出了一个决定，那就是发动能将一切归为“无”的“神罚”。他们挑选了发动神罚的适格者——告死天使……



	地图画面	战斗画面
十字键	选择角色的行进方向，或进行调查等	选择武器，在特定武器上按左键可选择OVER DRIVE技
A	在QUEST模式和移动模式间切换	确定
B	退回移动模式（QUEST模式），隐藏画面上的提示（移动模式）	隐藏画面上的提示
R	——	查看技能附加特性的说明
SELECT	调出菜单	战斗选项菜单
START	查看地图	查看双方战斗资料

基本模式

MOVE MODE

本作的移动方式比较特殊，并非采用传统角色扮演类游戏的十字键控制移动，而是非常简洁的一键式操作。游戏中的场景被分为了许多块区域，在非战斗状态时，会在画面上标出可移动方向的箭头，只要按下方向键就可以移动到相应的区域。移动到新的区域后，有可能会发生战斗，若没有战斗则会出现新的移动指示箭头。



QUEST MODE

当角色移动到某些区域后，就会发生无法继续向前移动的情况。这时，就需要进入QUEST模式来进行探索，找到出路了。在QUEST模式，画面上会出现可调查事物的名称与方向，只要按下相应的方向键就可以对这些事物展开调查。调查的结果一般是会发现新的道路，有时也会引发突发事件。另外需要注意的是，调查并不是随意进行的，每项调查指令都会消耗相应的TP值，而TP值则是通过战斗后的评价来获得的，因此在战斗中要尽量获得高等级的评价，这将对之后的调查行动有很大的帮助。

游戏心得

★战斗中左上角是Over Driver，共分三级。每个技能需要级数不同，但一次战斗只能使用一次三级的OD技。需要注意的是，神器的必杀是无视必杀槽的，当然必杀槽越大越好，但发动后必杀槽会损坏。右下角是敌人的愤怒槽，满了之后敌人会使用必杀技。愤怒槽会在敌人受到攻击时增加，随着时间流失而减少。

★本作不是采用传统角色扮演类游戏的升级方法，而是靠武器熟练度来提升角色的能力。游戏中的Exp槽表示每个人对此种武器的熟练度，每使用一次武器加一点熟练度，加满后会习得该种武器的必杀技并提升角色能力，高等级的必杀技Exp槽也较长。

★在基本模式下查看人物资料时就可以查看角色的好感度，在人名下方有个小白框就是显示好感度的地方。好感度最高时显示一颗闪亮之星，其次显示一颗红心，再差一些就是显示一个音符，最差则什么都没有。提升角色好感度有4种方法：剧情时的对话选择；处理突发事件获得成功；由想要提升的角色来进行最后一击；战斗的时候，让此角色站在主角身边。

★每个战斗道具旁的数字表示的是可以使用次数，右边的框显示的是该武器的属性：ATTACK表示武器的攻击力；COMCO表示可以攻击的次数；ADD表示附加属性；TARGET表示武器攻击目标范围。

在战斗中按R键可以查看武器的详细属性，COMCO旁的小图标颜色表示武器的属性：白色代表物理，绿色代表神圣，红色代表火焰，黄色代表雷电，蓝色代表冰结。活用属性相克可以给敌人造成最大的伤害，有助于得到S级评价。

★隐藏要素开启方法：

隐藏要素	需要道具	入手条件	作用
イベントCG集	追忆のアルバム	1-9关入手	观看事件CG图片
アイテム图鉴	アイテム图鉴	2-9引发,水晶洞窟入手	道具图标
サウンドモード	ピューレの乐谱	4-6关入手	音乐欣赏
ハイスコアランキング	旧キルキト文书	4-9关入手	各章分数排行
表情パターン集	不思议の水镜	4-3关取得ララ教典后6-6关入手	人物表情
ボイスコレクション	小さな巻贝	不取キノコ大全，第三章后用三个蘑菇在安らぎの森与レイチェ交换取得	声优选项开启
Chapter8	冥府への键	5-9关入手	进入隐藏的第八章

★每次战斗后都会有等级评定，与3个要素相关。WIN：打败敌人后获得的分数，因为战斗中出场敌人是固定的，所以这一项得分也是固定的；TIME：战斗所用时间，越少得分越高；FINISH：消灭最后一个敌人时所使用技能的分数，使用OD技，等级越高越好。因此要想获得S级评价就要快速结束战斗，并用高级OD技结果最后一个敌人。

★谜之森林通过方法——很多玩家在玩到“谜之森林”这段剧情时，都会困在里边无法出来，下面就为大家介绍一下通过谜之森林的方法。进入森林后，一定要注意看板上的内容。看板的内容分为两种，顺序类和方位类，顺序类是提示玩家需要选择的季节顺序，方位类则是提示每个方向所对应的季节。顺序类提示开始为“夏冬春秋”，也就是说，第一个区域要走夏的方向，第二个区域要走冬的方向，以此类推。当玩家按照顺序走过一遍之后，看板会发出光亮并改变顺序，变更为“春夏秋冬”，按此顺序再走一遍，就会回到起点，左行即可走出森林。方位类提示是以方位来表示季节，“口关き乱れし樱花”代表“春”，“萌ゆる新绿の木”代表“夏”，“鲜やかな红叶”代表“秋”，“白银の雪”代表“冬”。举个例子，当玩家此时需要走“夏”之路线，而当前看板显示“东の森に萌ゆる新绿の木”，那么玩家就应该选择东边。遵循此原则，玩家们都可以轻松突破谜之森林了。

□文责/龙马



GAME BOY WARS ADVANCE ゲームボーイウォーズアドバンス 1+2



之前曾经在GBA上单独发售过1、2代，这次合集的推出也从侧面证明了高级战争系列的人气之旺。游戏中需要玩家多多开动脑筋才能取得最高评价。

任天堂本社出品的优秀战略模拟游戏，Q版的战士们之间展开的却是一场火爆异常的激烈战争。与好友在小小的GBA上斗智斗勇更是其乐无穷。

GBA	本刊译名：高级战争1+2			
	任天堂	2004.11.25	4800日元	64Mb
战略模拟	卡带	日版	1～4人	全年龄

游戏菜单简洁，轻松就能掌握

在地图画面上按A键或是SELECT键会叫出主菜单，其中从上到下依次是指挥官ショーゲン，作战（其中可以查看状况、胜利条件以及部队情况），系统システム（其中又包括处分、投降、关闭背景音乐、动画设定以及退出地图），存储セーブ以及回合结束。另外，满足条件后还可以选择是否发动指挥官的必杀技ショーゲンブレイク以及スペシャルブレイク。

1代让人头疼的漫长教学模式

游戏一开始只有三种模式可供选择，其余五种模式需要完成全部地图之后才会追加。尤其是剧情模式竟然需要先完成教学模式下的全部14个地图才行……

模式	说明
サクセンルーム	在キャサリン的教导之下展开游戏，对于初次接触本作的玩家而言非常体贴。需要说明的是，最初的模式选择中只有サクセンルーム、1ダータセーン和ツーシン三种可供选择，完成サクセンルーム模式后才会追加キャンペーン、トライアル、マップデザイン以及レコード模式。
1ダータセーン	多人游戏，在同一台1台GBA上最多可有4人参加的对战模式，可以1V3也可以2V2；当然也可以与电脑对手进行较量。
ツーシン	利用GBA的对战线与好友进行较量，参与人数为2-4人，在这一模式下可以使用玩家自己编辑的原创地图。
キャンペーン	战役模式，相当于剧情模式。完成サクセンルーム模式后才会追加。
トライアル	与电脑对手之间进行战争；
レコード	游戏中的记录（并非存储游戏），包括地图记录マップレコード和角色的战斗评价等级记录プレイヤーランク。
マップデザイン	玩家可以在此模式下编辑自己原创的地图，编辑后还可以在与好友连线对战时使用。
ウォーヅツョシプ	商店，完成キャンペーン中的全部任务后追加的模式，在这里可以买到很多有意思的道具。

2代更趋合理的多种模式选择

和1代相比，2代中一开始就能选择全部的游戏模式，并对1代模式设置中冗余的部分进行了精简。其中最让人"感动"的莫过于前作中教学模式下的漫长折磨终于可以逃脱了，不然每次都先给你"战前教育"好几个小时还真让人受不了。

模式	说明
CAMPAIGN（キャンペーン）	和1代基本差不多，不同的是，1代中的教学模式サクセンルーム这次没有单独出现，而是融入到了本模式之下。
FREE BATTLE（フレーバトル）	与1代中的1ダータセーン模式相同。
EDIT MODE（エディットモード）	编辑模式，该模式下包括地图编辑マップデザイン与角色编辑ショーゲンエディット（本作中的指挥官被称为"ショーゲン"）。
LINK MODE（ツーシンモード）	通信模式，该模式下包括1カートリッジVS（多机1卡对战，功能上会有所限制），マルチカートリッジVS（多机多卡对战，功能全部开放），マップトレード（与好友交换自己编辑的游戏地图）。
WARS SHOP（ウォーヅツョシプ）	商店，可以在此购买游戏地图以及角色颜色等东东。购买所使用的WARS POINT点数可以在CAMPAIGN与TRIAL模式下获得。
TRIAL MODE（トライアル）	与电脑对战，有很多地图需要玩家利用胜利后所获得的点数去WARS SHOP中购买。

全部战斗单位详细评述

充分了解所有战斗单位各自的特性是迈向胜利的第一步，在TRIAL模式下更是需要大家将钱都花在刀刃上。希望下表能帮助大家更轻易的上手本作。

战斗单位	费用	评价
步兵	1000	主要用来压制领地据点，攻击力很弱
火箭筒兵	3000	也可压制据点，移动速度慢，主武器陆地战中很强
侦察车	4000	机动性很高，视野范围也很大，对步兵战强
轻型战车	7000	机动性和视野都不错，是陆战的主战力
重型战车	16000	注重攻防，但机动性与视野有所欠缺，后期主战力
新型战车	22000	价格及其昂贵，但性能也超强，王牌兵器
运输车	5000	无攻击力，专门用来运输步兵和火箭筒兵，也可以为所有单位补充燃料
自行火炮	6000	远程攻击，陆战很有效，只能定点攻击，不能移动后攻击
火箭车	15000	攻击距离超远，有效使用会对敌人造成极大威胁，同样是定点攻击
对空战车	8000	对空战车，对付空中单位很有效
导弹车	12000	视野很广，攻击距离也很长，空军杀手，但自身防御极弱
战斗机	20000	高机动性，用来对付其他空军极为出色
轰炸机	22000	陆军和海军的噩梦，攻击力相当强劲
武装直升机	9000	攻防都一般，但是视野不错，用于侦察效果不错
运输机	5000	与运输车一样，只能运步兵和火箭筒兵，无视地形效果
战舰	28000	攻击范围超远，对地对海都极其出色，只能定点攻击
护卫舰	18000	对空、反潜能力都很强，可搭载两架战斗机或是运输机
运输船	12000	海上运输船，能一次运两个陆上单位，本身无攻击力
潜水艇	20000	只有潜水艇和护卫舰能对其造成伤害，视野宽广，对付战舰有奇效

游戏经验与心得

◆先发制人，后发制于人

条件完全相同的两个作战单位，先行发动攻击的一方会占有相当大的优势。这是基本战术之一，战斗中一定要灵活运用这点，事先仔细计算好双方的移动距离。

◆灵活运用兵种之间的相克性

这是本系列的灵魂和精华所在。游戏中没有绝对无敌的作战单位，再强的单位也有其致命的弱点。一名优秀的指挥官应该充分发挥好所有单位的特长，即使是一名小小的步兵也有可能起到扭转乾坤的作用。

↑战斗后所得点数可用来在商店中购买道具。1代最高评价为A级，2代的最高评价为S级。

◆适时发动指挥官的特技，一举扭转战场上的形势

游戏中敌我双方（其实是"五方"）一共会出现19名指挥官，每名指挥官都有其专属的特技，对战局的影响很大。虽然多花费点时间蓄满后威力相当强劲，但挑选适当的时机使用才是最重要的，不要单纯追求威力。

◆特殊地形的充分利用可以达到事半功倍的效果

战略模拟游戏必不可少的一大要素。游戏中除了会影响移动速度与攻防的一般地形外，还有不少特殊地形，比如加农炮、激光炮、火山等，一定要好好利用。请记住这句话："地是死的，人是活的"。

□文责/北斗

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作游戏情报

two' 12.17 ~ 12.31 WEEKS

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，“最新作游戏情报”将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

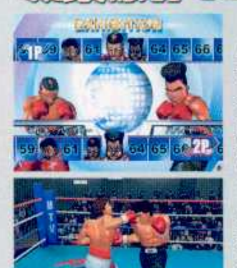


第一神拳 全明星

官方原名：はじめの一歩オール☆スターズ

对战格斗	PS2	ESP	2004.12.22	3990日元
	DVD-ROM	日版	1-2人	审核中

凝聚原作15年历史，体味神拳之路！



第一神拳在日本漫画周刊少年上连载并且深受青少年喜爱。2000年12月，根据这部漫画改编的首款游戏发售，获得了FANS们的热烈支持。如今，系列最新作“第一神拳 全明星”即将要发售，想来必将延续上一作所取得的好成绩。在继承了前作众多优点的基础之上，本作在不少方面都加以强化。这款“全明星”中原作中总共70多名拳击选手。游戏中，除了能够看到主角幕之内一步及宫田一郎、鹰村守、木村达也、青木肚等大家熟悉的角色之外，还能看到一些元老人物以回忆的方式讲述他们过往的拳击生涯。对于FANS们来讲，这的确是太吸引人了。

游戏在操作方面与前作并无太大差异，任何玩家都能轻松上手。画面比以往更加华丽。游戏模式也更加丰富，特别是在新加入的职业生涯模式中，会用3D的表现方式再次对漫画中的情节片断进行诠释，无论你是否熟悉原著，一定都能深深地陷入“第一神拳”的世界。此外本作还支持最多16人的锦标赛模式，与朋友一起，游戏乐趣倍增！



K-1 PREMIUM 2004 Dynamite

官方原名：K-1 PREMIUM 2004 Dynamite!!

对战格斗	PS2	D3 PUBLISHER	2004.12.22	6090日元
封面待定	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

能笑到最后，才是真正的王者!!

源自现实的K-1 PREMIUM Dynamite赛事终于游戏化，根据这一真实比赛改编的游戏“K-1 PREMIUM 2004 Dynamite!!”将于12月22日与玩家见面。

本作由D3 PUBLISHER公司负责制作，游戏中将收录20多名选手，可谓阵容强大。作为一款对战格斗类作品，“K-1 PREMIUM 2004 Dynamite!!”的操作感受也相当不错，而且比较容易上手，初学玩家也可以轻松享受游戏乐趣。游戏中模式比较丰富，规则也是多种多样，包括“K-1”、“ROMANEX”、“MIX”等，玩家还可以对具体细则进行设置，看来厂商在这方面想的还是很周到的。





→虽无法与一线格斗游戏相比，但本作素质也是不俗的。



金色的卡修贝尔 怒吼吧 友情的电击2

官方原名：金色のガッシュベル!！うなれ! 友情の電撃2

对战动作	GBA	BANPRESTO	2004.12.22	5040日元
	卡带	日版	1人	全年龄

系列最新作，石板篇新登场！

改编自同名动漫作品的“金色的卡修贝尔”终于要在12月22日推出GBA版最新作“怒吼吧 友情的电击2”了，喜爱本系列的各位玩家可要留意了！在新作中，我们能看到哪些新的变化呢？







POINT 1 新要素“充心LINE”，发动超必杀技！

充心LINE是继前作中“心之力”之后更具威力的超必杀技发动系统。利用它，可以给予对手更加致命的强力打击！

POINT 2 众多新登场的角色一一亮相！

新作中除了收录了以往已经出现过的一些已经为大家所熟悉的角色之外，很多在“石版篇”中首次亮相的人物也将在游戏中与大家见面！



↑经典搭档再度联袂出场，GBA上又一次上演火爆表演。

POINT 3 丰富的迷你游戏及收集要素！

除了传统的单人游戏模式外，还有支持多人同时进行的“SURVIAL模式”、其他丰富多样的迷你游戏以及各种收集要素，绝对让人玩的过瘾玩的尽兴！



评烧

合金之狼 混乱

官方原名：メタル ウルフ カオス

XBOX	FROMSOFTWARE	2004.12.22	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

动作射击

没错！你就是总统！你就是英雄！

FROMSOFTWARE即将推出一款全新的以机甲战斗为题材的游戏——“合金之狼 混乱”。与FROMSOFTWARE旗下著名的“装甲核心”有着明显区别，合金之狼完全强调爽快的破坏感觉，绝对是用来放纵和宣泄的最佳选择！



游戏的故事情节是：在21世纪后期，全世界进入到军事产业转型期。以此为契机，一种全新的特殊机动重装甲武器系统诞生了。人们可以身穿这套兼攻击力、耐久性及机动性于一体的特殊战斗服参加激烈的战斗。此时，一位名叫“合金之狼”（METAL WOLF）的男人出现了，身着暗蓝色机动装甲的他为了挽救自己的国家投身战场！然而谁也不会想到，这个男人真正的身份竟然会是……





从目前已经发布的相关资料以及游戏的体验版来看，这款“合金之狼 混乱”的确在各个方面都有着不俗的表现，游戏中机甲的厚重感极强，各种武器的打击感也相当优秀，确实是一款相当爽快的作品。相信凭借FROMSOFTWARE公司在制作装甲核心过程中积累的丰富经验，正式版的合金之狼 混乱一定能让所有玩家大呼过瘾！



该游戏日版的上市时间为12月22日，对应主机为XBOX。



极品飞车 地下狂飙2

官方原名：ニード フォー スピード アンダーグラウンド2

PS2	EA	2004.12.22	7140日元
DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

赛车竞速

投入更加自由火爆的地下车赛！

EA旗下著名赛车游戏“极品飞车”系列的第八部作品“极品飞车 地下狂飙2”终于来到！



本作和前作“极品飞车 地下狂飙”一样，依旧选择美国地下车赛作为游戏主题，并且在上一部作品的基础之上做出了大胆的革新。最大的特点就是，在新作中，城市的道路是开放的，玩家能够驾驶车辆随意穿行其间，与随机遇到的对手或到达特定地点后进行比赛，具体玩法与GENKI公司推出的“首都高”系列十分相似。

自上一代作品开始备受玩家欢迎和喜爱的车体改造系统大幅提升，可供选择的零部件数量增加了很多，我们完全可以按照自己的喜好打造出一款个性十足的靓车！作品中收录车辆达30种以上，包含了众多著名品牌的知名跑车，FANS们一定能够找到自己所中意的。



↑“极品”系列在各个游戏主机上都有着十分出色的表现。

图像及音乐音效方面延续了前作的风格，操作上也保持了极品飞车系列一贯的爽快感，升级后的“氮气加速”系统让游戏变得更加火爆。

想感受刺激的驾驶感受？极品飞车 地下狂飙2是不二的选择。本作日版将于12月22日上市，请玩家关注。



评烧

DQ和FF 富有街SP

官方原名：DQ&FF in いただきストリート Special

PS2	SQUARE-ENIX	2004.12.22	7140日元
DVD-ROM	日版	1~4人	全年龄

桌面游戏



FF、DQ人物在富有街中大集合！

FF与DQ，可说是游戏业界当之无愧的RPG王者，每出一作必会在玩家中掀起一阵热潮。作为曾经的SQUARE与ENIX这两家公司的顶梁大作，FF和DQ一直处于明争暗斗之中，恐怕谁也没有想过这两部作品的人物会出现在一部游戏中。不过现在，随着SQUARE和ENIX的合并，这个近乎不可能的梦想终于可以实现了！“富有街”是一部桌面游戏，玩家可以从FF和DQ系列的众多角色中选择一人，在各代游戏的著名场景中，以获得最大的财富为目标展开冒险。可选择的角色不光包括克劳德、尤娜等游戏主角，更包括了莫古、陆行鸟和史莱姆等可爱的配角甚至敌方角色。游戏场景包括FF Ⅶ的魔晃都市和DQ Ⅳ的世界树等各有特色的地域，能使用FF中的角色走在DQ的场景中，真是令人神往。“富有街”的风格将以清新愉快为主，厌倦了打打杀杀的玩家们可以来感受一下这个游戏。







怪盗 Apricot 完全版

封面待定

官方原名：怪盗 Apricot 完全版

PS2	TAKUYO	2004.12.22	6090日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

冒险

夺取少男之心的冒险之旅！



曾经在PC、DC及PS上推出过的冒险游戏系列的最新作。主人公是一名高中二年级女生望月杏，然而她的真实身份是女怪盗世家的继承人。为了延续家族的荣耀，17岁的望月杏不得不面对严格的考试。考试的题目是成功地偷取被指定五名男生中任何一人的“心”，故事就此展开……

作为对象目标的五名男生性格气质各不相同，有尚有一丝稚气的中学生、性格成熟稳健的新闻记者、开朗热情的足球队队员等。为五名男性角色及作品中其他人物担任配音工作的声优阵容十分强大，其中包括：石田彰、关智一、三木真一郎、樱井孝宏、井上和彦等，熟悉喜欢此类恋爱冒险游戏的玩家一定会感到十分的满意。游戏设计有普通及特殊两种结局，具体触发哪一个将由游戏中一种叫做“怪盗度”的数值决定，这样的设定客观上会提高反复进行游戏的乐趣。





本作将于12月22日发售，除了普通版，还将同时推出限定版本，其中包含一张OST CD及书册，玩家可以有多种选择。





博德之门 黑暗同盟 II

官方原名：バルダーズゲート ダークアライアンス2

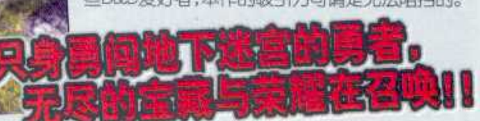
PS2	INTERPLAY	2004.12.22	7140日元
DVD-ROM	日版	1-2人	——

动作角色扮演

著名欧美动作RPG作品登陆PS2!

博德之门系列最早出现在PC平台上，凭借出色的故事、任务情节及系统受到了众多玩家的喜爱。之后更是推出了众多资料片、任务碟，也都同样取得了相当好的销售成绩，在FANS群中有着很好的口碑。

如今，PS2平台上的博得之门第二作即将发售。新作名为“博德之门 黑暗同盟 II”，故事接续前一代之后，并且采用了多层次剧情的设定，玩家在游戏过程中所做出的不同选择会直接影响以后故事的发展。与前作相比，在游戏系统、图像等方面都会有巨大的飞跃，一定能够让玩家们感到耳目一新。完全由玩家依照自己的喜好编辑角色的设定非常有意思。另外，全新的道具制作系统可以充分调动和发挥玩家的创造力与想象力。总之，这款“博德之门 黑暗同盟 II”绝对是一款值得关注的出色作品，尤其是对那些D&D爱好者，本作的吸引力可谓是无法阻挡的。



只身勇闯地下迷宫的勇者，无尽的宝藏与荣耀在召唤!!



街头美式足球2

官方原名：NFL STREET2

PS2	EA	2004.12.22日	49.99美元
DVD-ROM	美版	1人	全年龄

运动游戏

展现完全不一样的运动精神!

由EA公司推出的另类运动游戏NFL STREET再出续作。其后代作品NFL STREET2将于2004年12月22日首先推出美版。EA公司再次采取全主机平台战略，本作总共将会发售PS2、XBOX和GC三个版本。

新作在继承了前代一些特点的基础上，在某些方面有所增强。在NFL STREET2中，“贴壁行走”等一些特级动作被着重突出。想像一下，抱着橄榄球飞檐走壁、越过对手头顶会是怎样一种景象？相信这个系统的出现会让游戏在图像表现及操作等各个方面出现不小的革新！





游戏其他许多方面也是独具特色，整个作品HIPHOP风格浓重，各名球员从衣着到动作也都充分展现出独特的美国街市文化特色。玩家还能通过赢得比赛收集丰富的道具、队标等其他要素，大大增加了游戏的可玩度。NFL STREET2中收录了郊区、工业区及闹市区等多个不同风格的比赛场地，观众的热情表演会让比赛变得更加火爆！

充满嘻哈味道的另类玩意儿!



幕末恋华 新选组

封面待定

官方原名：幕末恋华 新选组

PS2	D3PUBLISHER	2004.12.22	5040日元
DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

冒险

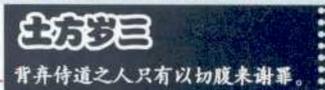
以己为剑，体验新选组冒险生活!

这是一款充满了美少男、美少女形象的冒险游戏。作品以日本历史上著名的新选组为依托，构筑了真实与幻想并存的空间。玩家将在游戏中体验作为一名新选组队员的充满冒险的生活经历！游戏的人物设定工作由TOKO担当，作品整体风格十分明快，美工水平堪称一流。游戏将于12月22日推出日版。









土方岁三
背弃侍道之人只有以切腹来谢罪。

冲田总司
我能取胜！我却不会半途放弃，一定要坚持到底！





近藤勇
尔等可知在我面前拔刀之过？决一胜负！



齐藤一
会津番御预壬生浪士组是也！妄动者，斩！



决战3

攻评研

封面待定

官方原名：决战3

PS2	KOEI	2004.12.22	5040日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

模拟

与第六天魔王一起评定乱世!

“决战”系列是光荣公司的战略游戏大作，一直受到玩家们的好评与关注。三代的游戏背景又回到了日本，而且是比一代更早的战国年代，主人公则定为了同时拥有“尾张的大傻瓜”与“第六天魔王”之名号的战国第一豪杰织田信长。游戏中的剧情从织田信长的首次出阵开始，玩家要随着他南征北战，与前田利家、木下藤吉郎等名将一起，讨伐日本各地的猛将豪强，并最终统一日本全国。玩家可以在开战之前的军议部分对各个部队进行战术安排，进入战场后也可以即时进行调整。根据战场以及战役规模的大小，每场战役玩家可以操纵的部队数量各不相同，最多可操纵10支部队。游戏中的武将可以通过购买兵法书或获得经验值来学会特技，9种类的士兵也可以提升能力成为更高级的兵种。此外游戏中收录了长达130分钟的动画及450多种道具，真是令人十分期待！







浪漫风华日本战国画卷

死亡打字机 僵尸混乱



官方原名：ザタイピングオブザデッドゾンビパニック

PS2	SEGA	2004.12.22	5040日元
DVD-ROM	日版	1-2人	15岁以上

打字游戏

比刀剑更加厉害的武器是键盘!?



号称PC最强打字游戏的“死亡打字机 僵尸混乱”即将来到PS2平台。面对扑面而来的僵尸、怪物，你的武器不是别的，就是手中的键盘！没错！就是键盘。快速输入屏幕上出现的字符，你就能够给敌人以迎头痛击！想体验“死亡之屋”的惊险刺激但又玩不来光枪射击游戏？不要紧，有了这款“死亡打字机 僵尸混乱”你也能够轻松成为高手！

游戏的模式非常丰富，除了典型的街机模式之外，还有专门针对初学者特别设计的BEGINNER模式，大家可以一步一步磨练自己的技术，不断提高水平。此外，在这款“死亡打字机 僵尸混乱”中收录有多达9种的小游戏，可谓丰富，在玩累的时候拿过来轻松轻松还是相当不错的！

本作将在12月22日推出，除普通版外还有与USB键盘同捆的特殊版本一同发售。游戏充满新鲜乐趣，大家不妨试一下！特别是正在学习日语的玩家，用这个游戏来记忆单词还是很不错的哦！

僵尸究星备上！

在遥远的时空中3



官方原名：遥かなる时空の中で3

PS2	KOEI	2004.12.22	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

角色扮演

改变命运的奇特恋爱冒险故事!



由光荣公司推出的著名恋爱冒险游戏“在遥远的时空中”系列第三部作品即将面世。作为一款在女性玩家群中有着不错口碑游戏，最新作又将给我们带来怎样的新奇感受呢？

戏剧化色彩的“命运上书系统”



新作中全新加入的一个系统，玩家可以借助游戏主人公拥有的穿越时空的能力，反复体验已经完成的冒险故事。通过这个系统，我们可以一次一次重温那让人难以割舍的感动。

形式简单内容丰富的战斗!

战斗采用了名叫“圆阵”的系统，通过旋转变换阵形，我们可以组合出各种战术并发动不同的强力法术。战斗胜利后角色还会有不同程度的成长并能习得全新的特技。作为一款恋爱冒险类游戏，能有如此的内容及表现不得不让人拍手称赞！



魅力四射的人物及华丽声优

游戏的人物设定依然由水野十子担当，作品世界观保留了系列前作的一贯风格。为各个角色配音的声优也同样实力不俗，“在遥远的时空中3”确实是一款让人充满期待的优秀作品！



↑个性角色也是看点。

幻星神 JUSTIRISERS 装着!地球的战士们!



官方原名：幻星神ジャスティライザー装着! 地球の战士たち

GBA	KONAMI	2004.12.22	5040日元
卡带	日版	1人	全年龄

动作

捍卫正义!地球战士挺身而出!

特摄片可说是日本的一大特色产物，虽然剧情与造型大都可以用搞笑来形容，但大家应该都还记得当年“恐龙特急可赛号”带给自己的感动吧，看来特摄片还是有它独到的地方的。



这款“幻星神”就改编自同名的特摄片，游戏中的主人公是得到了莱萨星人给予的“正义力量”的3名普通地球人，他们因此获得了变身为“幻星神·正义莱萨”的力量，并为了对抗来自宇宙的侵略者“帝王哈迪斯”而奋勇作战。游戏的基本流程为：最初的地图与角色选择-剧情-战斗-BOSS战-巨大机器人战-下一章。玩家要操纵三名能力各异的勇士，使用丰富多彩的必杀技来打倒在地球肆虐的宇宙怪兽，并且还可以召唤出巨大的“幻星兽·莱赛洛斯”与敌人作战，巨兽与巨大机器人之间的战斗充满了魄力！

本作的特摄片风味十分浓厚，原作中的必杀技与经典剧情也将完全再现，喜欢此类作品的玩家一定要留心了！

全宇宙的正义我来捍卫!

夏色 星屑的记忆

封面待定

官方原名：なついろ 星屑のメモリー

PS2	PRINCESS SOFT	2004.12.22	7140
DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

冒险

在此，忘却那悲凉的记忆……

游戏的主人公名叫和久津直毅，身份是一个普普通通的大学生。不善言词的他实际上是一个十分和蔼的男生。

父亲去世之后，直毅回到了久违的故乡。到达目的地之后，直毅来到了母亲的墓前。在这里，他看到一个女孩子的身影。离开墓地，直毅回到屋中，在玄关，再一次看到了之前在母亲墓前见到过的女孩。相互寒暄之后，直毅了解到这个在母亲去世后代替管理别墅的女孩名叫入江茉莉，“夏色”的故事就此展开……



由PRINCESS SOFT公司开发的这款“夏色 星屑的记忆”是一款风格清新的AVG游戏，作品中最吸引人的部分在于曲折的剧情以及众多性格各异、容貌美丽的女性角色。推荐喜爱日式美少女冒险游戏的玩家尝试一下这个游戏，或许会有其他一些意想不到的发现哦！





噗哟噗哟FEVER

官方原名：ぷよぷよ フィーバー

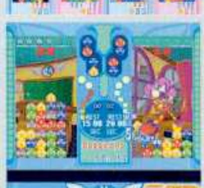
触摸动作	DS	SEGA	2004.12.24	5040日元
	卡带	日版	1-8人	全年龄

连锁！大连锁！随时随地的"噗哟"

SEGA公司出品的人气动作益智类游戏"噗哟噗哟 FEVER"终于要出现在DS上了！发挥任天堂DS新掌机灵活便携的特性、充分利用其独特有趣的操控方式，不论是谁，都可以随时随地享受"噗哟噗哟"的乐趣！"噗哟噗哟"的最大乐趣就是在适当的地方发动爆炸，并引发剧烈的连锁。如果水平够高的话，形成10连锁也不是不可能的！那样的爽快感可不是简单几个字就能够形容的了的。游戏的难度并不高，刚刚接触本作的玩家也能够轻松上手，立刻投入到无穷的乐趣之中！







全新DS版噗哟噗哟最大的特点还是在于使用触摸屏和触摸笔的独特操作方式。这样的操作比起以往使用手柄进行游戏要快捷、准确的多，带给玩家更加直接的游戏感受！

本作将于12月24日发售，推荐喜欢益智类游戏的各位玩家入手此作，相信你一定会感到满意！







巫术 帝国3 霸王的系谱

官方原名：ウィザードリィーエンパイア3霸王の系譜

角色扮演	PS2	STARFISH	2004.12.25	2940日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

赤色彗星闪耀之时，魔道再开！



"巫术"系列曾经在RPG世界中独领风骚，其灰暗的时代设定、充满美式幻想风格的人设与画面，以及博大的剧情受到了广大玩家的欢迎。

这次在PS2发售的"霸王的系谱"是一款廉价版游戏，但是内容却很丰富，绝对是价格便宜量又足。游戏舞台设定在远古时代，魔法大国崩坏的200年后，圣者预言"被封印的魔道将再度抬头"。随着南方天空赤色彗星的出现，大地震也随之发生，魔物出现在大地之上。为了阻止这第三次的灾难，身为冒险者的玩家踏上了旅程。本作可以继承前两作的记录，可以继承角色的职业等内容，因此可以在开始游戏时就拥有狂战士等高级职业。游戏中为玩家准备了30种以上的称号，以及众多的职业，可玩性极强。"巫术"系列一直被称为RPG游戏的原点，喜欢此类游戏的玩家可不要错过哦！

再次投入到D&D的世界!!





格斗之王94 RE-BOUT

烧 评

官方原名：THE KING OF FIGHTERS'94 RE-BOUT

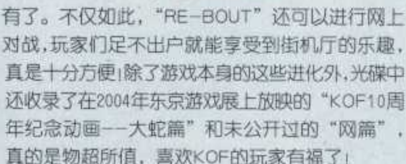
格斗对战	PS2	SNK PLAYMORE	2004.12.28	7140 日元
	DVD-ROM	日版	1-2人	12岁以上

十年磨一剑，格斗王再现PS2！

格斗之王，曾经令无数玩家倾注热情与梦想的游戏，也可以说是SNK公司最杰出、最伟大的作品。如今，在它诞生十周年之际，初代的复刻版"格斗之王94 RE-BOUT"将以更强大、更华丽的姿态与玩家们重逢！

本次复刻版的画面比起原作来有了质的飞跃，角色身上的锯齿全部消失无踪，战斗背景也都采用现在的技术重新制作，在保留原作精髓的基础上，战斗画面显得更加华美精致。同时本作还引入了大受好评的自由组队制，"94"版中不能自由组队的遗憾终于不会再有了。不仅如此，"RE-BOUT"还可以进行网上对战，玩家们足不出户就能享受到街机厅的乐趣，真是十分方便！除了游戏本身的这些进化外，光碟中还收录了在2004年东京游戏展上放映的"KOF10周年纪念动画——大蛇篇"和未公开过的"网篇"，真的是物超所值，喜欢KOF的玩家有福了！









机甲先锋2 孤独之狼

烧

官方原名：MechAssault2 Lone Wolf

动作射击	XBOX	MICROSOFT	2004.12.28	49.99美元
	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

微软亲自操刀，打造精品大作！

XBOX上出色的机器人动作射击游戏机甲先锋(MechAssault)再度来袭！新作名为"机甲先锋2 孤独之狼"（MechAssault2 Lone Wolf），游戏中包含有15个完全开放的战斗场景，以及众多经过缜密设计、调整的机体、车辆及武器，整体平衡性得到保证。玩家可以驾驶这些机器人在开阔的区域内行动，自由度较前作有所提高。



战斗方面，保持了前作爽快直接的风格，武器种类及功能更加丰富多样。游戏除了可以进行单人战役之外，还能够通过XBOX LIVE功能接驳互联网络，与世界上的其他玩家一起，进行团队间的战斗。这样的乐趣可是在单人模式中无法体验感受得到的。

游戏由微软亲自负责制作，在一定程度上标志了作品素质能够得到保证。游戏将于12月28日登陆北美市场。喜爱机器人动作游戏的玩家绝对不容错过这款"机甲先锋2 孤独之狼"。





评研



GT赛车4

官方原名：グラン ツーリスモ 4

赛车竞速	PS2	SCEI	2004.12.28	7665日元
	DVD-ROM×2	日版	1-2人	全年龄

神作降临！竞速类塔尖游戏！

7年前，山内一典带着他的GT赛车1来到了众人面前。或许当初谁也不曾想到GT1将引发一场赛车游戏领域的革命！时隔7年，我们终于盼来了GT赛车系列的最新作GT赛车4。它将让我们看到怎样的进化呢？





↑GT4中全新PHOTO MODE，让人感受车在赛场之外的另一种魅力！

新要素满载！

新作将收录来自于80个厂商，总数达650种以上的各类车型。游戏种中总共50条赛道也全部来自于真实！的确，“真实”这个词对于GT系列来说实在是太重要了。用制作人山内一典自己的话来说就是：“我们要让大家在游戏中充分体验如真实一般的驾车乐趣！”。

↑与前作相比，GT4中的车辆调整系统更加细致、完善。

↑GT赛车4中新加入的B-SPEC模式。

作为GT4中首次出现全新模式，B-SPEC与PHOTO MODE的确吸引了玩家的眼球。GT系列一贯追求真实的理念让很多人对它望而却步。为了吸引更多玩家的注意力，让更多人喜欢并能够享受到GT的乐趣，在新作中特意设置了B-SPEC这个模式，以往苦于GT作品操作的玩家终于也可以体验驾车的乐趣。只需事先做一些简单的设置，我们就可以欣赏到电脑自动进行的比赛了。其间还可以随时对各种数据进行确认或调整，感觉就像是车队教头。B-SPEC模式的真正魅力到底何在，还是让我们等到12月28日游戏正式发售之后再作定论吧。



一两位高人一同玩GT的场面真是不多见！



↑GT生父山内一典。咋桂山内的都这么强？

GT4中的另一个全新要素就是PHOTO MODE。山内曾经提到，在新作的开发工作中，小组并没有只把眼光局限在车本身，而是将注重表现以车为中心的一种生活理念及方式。或许PHOTO MODE的出现正是基于这样的考虑吧。PHOTO MODE包含了静态摄影及动态摄影两种模式。环境、拍摄角度等许多细节都可以由玩家亲自去设计、调节。更美妙的事情还在于，我们能够使用特别对应PS2的打印机将照片打印出来！这的确能够让人感受到汽车在赛场之外所带给我们的另一种乐趣！

万众瞩目!!



本作于12月28日发售，无论你是一位汽车爱好者还是游戏玩家，都不要错过这部超级巨作——GT赛车4！





游戏王 DUEL怪兽 INTERNATIONAL2

官方原名：游戏王デュエルモンスターズ インターナショナル2

对战卡片游戏	GBA	KONAMI	2004.12.30	5040日元
	卡带	日版	1-2人	全年龄

展现DM系列最究极的进化形态！

“游戏王”系列一直是GBA上的热卖作品，每款游戏都会有上百万的销量，并且持久不衰。这都是由于原作漫画的超高人气与系列游戏的优秀品质。

本作在系列原有基础上又有了进一步的进化与发展，首先就是玩家可以保存卡牌的套数得到了大幅度的提升，最多可以保存20套卡牌，这就使得玩家在面对任何对手时都可以迅速地找出相应的战术。游戏的主人公可以在所居住的城市中探索，并与遇到的角色进行对决，获得新的卡片来增强自己的能力。当然原著中的人气角色如游戏、海马等也会出现，要想挑战他们可是需要一定实力的。游戏中还准备了各种事件与大会模式，玩家要一边应付各种突发事件，一边努力收集强力的卡片，最终实现大会制霸！



究极卡片游戏全面进化！



↑众多传统角色也将一一登场。



网球王子 2005 CRYSTALDRIVE

官方原名：テニスの王子様 2005 CRYSTALDRIVE

运动	DS	KONAMI	2004.12.30	5040日元
	卡带	日版	1人	全年龄

人气动漫游戏正统续作登陆DS！



根据日本著名人气动漫作品“网球王子”改编的同名游戏最新作即将登陆NINTENDO新掌机DS。新作完全继承GBA版系列一贯的乐趣，更追加了使用触摸笔进行操作的全新方式，使得游戏乐趣倍增。借助DS的新锐机能，本作在其他方面还会呈现出怎样程度的高素质呢？在这款DS版的“网球王子 2005 CRYSTALDRIVE”中，完全收录并且忠实再现了原著中的“无我的境地”系统。只要迅速在DS下方触摸屏上顺序点击这五个字，就能发动超强力必杀技，相当爽快！本作还加入了全新的“MIX MATCH模式”，在这个模式中玩家可以首次享受到团队比赛的乐趣！选择自己喜欢的角色，和朋友一起迎战强敌，这怎能不让人感到兴奋！？在团队比赛模式中，教练组的选择同样重要，能有一个强力后盾的支持，对于比赛的获胜是至关重要的。

这款DS版的网球王子充分利用了硬件特有的双屏幕，上方屏幕为比赛画面，下方屏幕则会显示一些与赛事有关的咨询及实用提示。游戏整体在战术及战略方面都有所加强，绝对能让喜爱该系列的FANS及所有玩家眼前一亮！游戏将于12月30日发售，精彩纷呈，不要错过！



成人潮流 Violence Sex Horror 未成熟的市场

18岁以上推荐

如果你是被标题诱惑进来的，那起码我们就成功了一半。现在很流行这么干，脸和外表要尽量做得喧哗一些，从文学到游戏都是如此。这当然无可厚非，印出来卖的文字和摆上柜台销售的游戏作为商品而言，都需要积极地拉拢和抢占市场，这是它们生存的意义和目的。文学里的成人倾向在成为潮流的时候，游戏也当仁不让，它以更丰富的表现形式散发着充满魅力的文化诱惑。说这是文化层面的东西，绝不夸张，也绝不是在夸赞。“文化”在这里完全是一个中性词，汇总和凝聚了社会大多数群体的思想和意识倾向的抽象概念，就是文化。所谓成人潮流，也没有什么稀奇，它正是把所有成熟和未成熟的受众都拉进了既定为成熟的轨道。在这条轨道上所展现的东西，有的更有可能与我们的一些传统理念直接冲突相悖；有些我们可能更会比较坦然地接受为挑战和刺激。是非道德艺术与否的评说，我们承担不了这个重任，但却可以打打擦边球冷眼旁观一番。

暴力 VIOLENCE

它不是撩拨了你的美，它只是刺破了你心中本莫可名状无可发泄的郁闷。

このゲームには、暴力シーンやグロテスクな表现が含まれています。

This game contains scenes of explicit violence and gore.

清理一下你的光盘架，数数有多少个游戏的包装盒上印有这两句话——是不是觉得“暴力”那两个血红的大字显得分外刺眼呢？如果说恐怖类游戏是满足人类天性中“受虐”的部分的话，那么暴力类游戏应该就是满足“施虐”的部分了——这么说听起来很阴暗、很让人不自在，是不是？不过仔细推敲一下，却也大概如此。关于人们对暴力的偏好，有些人用“现代人的精神压力需要释放”之类的理由来开脱，有些人则是竭力谴责暴力电影和暴力游戏的不良影响。开脱也好，谴责也罢，我们所知道的事实是：暴力作为一种文化元素，自从人类诞生以来就从未消亡过，我们必须以正确的态度去面对它。

在我们策划这篇特稿的时候，网络上传出这样一篇消息：美国某反暴力联合协会评选出了“本年度十个最坏的暴力游戏”，包括《横行霸道：圣安德列斯》、《毁灭战士3》、《半条命2》、《光环2》、《影之心》等(FPS大作一个不落，汗)。其实这个评选的公正性实在值得怀疑：如果说《光环2》还能跟暴力扯上关系的话，《影之心》也赫然在列就实在是比窦娥还冤了。那些所谓的评委们，大概都是从来没玩过游戏就瞎评一气吧……不过无论如何，GTA（横行霸道）的入选倒是“众望所归”的。作为千万销量级别的怪物软件，GTA系列算得上是欧美地区乃至全世界范围内最为臭名昭著的游戏之一，扣在它头上的一顶大帽子就是“宣扬暴力”。经常能看到这样的新闻：“某国发生校园枪击案，作案者为十几岁的学生”，然后就是家长声泪俱下的控诉“暴力游戏毁了我的孩子”。而如果这条新闻再详细一点，具体提到了那个“暴力游戏”的名字的话，那GTA九成脱不了干系。



GTA暴力吗？当然暴力——瞧它那名字就够暴力的了。在游戏中你可以随便枪杀手无寸铁的市民，可以与警方展开激烈交火，可以在黑帮械斗中大肆屠戮，难道这些还不够暴力吗？但是稍等，以上所说的这些在游戏中到底是怎么表现出来的呢？普通市民嗷嗷乱叫着仿佛中了箭的兔子一般逃窜，最终还是倒在你的枪口下，并留下一地的钞票；黑帮成员张牙舞爪的向你冲来，结果滑稽的被你一枪爆头，还送给你没用完的武器。这些行为都是以一种近乎戏谑的手段来表现的，游戏制作者并没有刻意去渲染暴力镜头，“杀人”在这里面只是一种漫画式的行为，看上去甚至有些好笑。那我们是要为GTA翻案吗？当然不是。GTA是个暴力游戏，这一点没有谁打算否认。在这个游戏中，解决问题最基本的思路就是暴力。不管做什么事情、执行什么任务，使用暴力手段是最简单的，也是最有效的。当你把自己确确实实代入到这个游戏当中的时候，你会有一种“我要什么就是什么，我欢喜谁就是谁”的感觉。确实，在这个号称“自由度极高”的游戏中，也提供了“做好人”的可能性，但是又有几个人会去尝试呢？

如果我们把眼光放开阔一点，就会发现欧美很多电影、文学作品所展示的一种意识形态，那就是脱离评判者的身份，对于社会现象仅仅作出记述，而把道德评价的权力完全交给观众。GTA可以说就是这种意识形态在游戏领域最好的例子。GTA系列本身的热销，以及随之带来的一大堆模仿作品的出现，都很清楚不过的表明了欧美玩家对这种意识形态所持有的欢迎态度。而当你受到这种文化冲击的时候，无论是在游戏里还是在现实中，你能够做出适当的选择吗？







其实GTA之所以受到如此多的口诛笔伐，没有讲究宣传策略大概也是原因之一（笑）。现在很多游戏就要聪明得多了，挂上一块“暴力美学”再出来卖。如果你想知道什么是“暴力美学”，可以上网随便找一个搜索引擎，输入这四个字查找一番。你会找到数万条结果，你会从这些结果中看到吴宇森、北野武、昆汀·塔伦蒂诺等名字，也会看到各路专家学者从人文、伦理、时尚、政治等等各个层面论证它的合理性或者不合理性。但是我敢保证，就算你把这些从头到尾都看完，还是没法弄明白“暴力美学”到底是什么东西。我们不是学者，也无意把这篇文章变成一篇学术论文。对于游戏玩家来说，也许有一句话可以让你稍稍了解“暴力美学”的理念：“我听人说过，如果刀够快的话，血从伤口里喷出来的声音就像风一样，很好听。”刀光剑影可以等于风花雪月，暴力可以等于美学，大侠们可以安然倾听自己流血的声音，与残忍、痛苦、惊慌、哀号无关。

如果要用最简单的语言形容日式游戏中所谓的“暴力美学”的话，可以使用这几个词：对峙、寻找破绽、一击必

杀。在很多优秀的日式动作游戏中，往往有“在敌人出手的瞬间予以反击，就能给敌人重创”之类的设定。这种生死系于一线、杀与被杀只有一纸之隔的局面，也许就能够最大限度的表现“短暂辉煌，迅速陨落”的精神。在这些游戏中，手持刀剑的主角所展示给人们的与其说是“杀”，倒不如说是“力”和“技”。当你在鬼武者中流畅的使用一闪打倒敌人、在忍中顺利的做出了连续杀阵、在侍魂中用一记重斩逆转局面，相信你心中所想的只是那一瞬间时机的把握、技巧和精神的较量，而不会去过多地关注流血场面吧！如果再大言不惭一点儿，还可以把它升华到一种“追求”的境界：对“道”的追求，对极限的追求，对刀剑之魂的追求。暴力在这里只是作为一种媒体，承载了众多男性玩家（或许也有少数女性玩家，呵呵）的梦想。

美式的“暴力美学”更为直接一些，当然也更“现代”一些。出于历史条件所限，欧洲还有“剑侠风流”，美国人就只能与刀剑近乎绝缘了。其实西方人在这方面的创造力实在贫乏，看看电影银幕就知道了：好莱坞早期的英雄形象也不过就是拔枪决斗的牛仔而已，两个人像木桩子似的杵在那里，一，二，三，拔枪，开火——怎么看怎么觉得有点缺心眼。就好像PS2上新出的那个《荒野大镖客》，拿来乐一乐尚可，不过怎么也上不了大台面。





也许是不满足于这种愣头青式的对决，美国人便利用自己在电脑特技方面的优势创造出来“子弹时间”这么个概念。戴墨镜穿风衣的尼奥在子弹所带动的气流中上下翻飞，煞是好看。而这一桥段马上就被运用到了无数的游戏中，比如《马克斯·佩恩2》、《洛城街头》等等。当然有运用得巧妙的，也有运用的糟糕的，不过无论如何，游戏制作者都可以挺起腰板来嚷嚷一声：咱们也美学了！

如果说以上两种游戏都还颇有可取之处，那么还有另一种暴力游戏可谓彻头彻尾的渣滓。这里也可以举出几个很具体的例子：《猎杀者》、《吸血鬼莱恩》、《真人快打》……并不是说这一类游戏全无游戏性，其中有些或许还的确“很好玩”，但是它们有一个共同的特点：完全以暴力作为主题。将伤害、流血、伤者的痛苦和虐杀的快感无限放大并且呈现到玩家的眼前，就是这些游戏的惯用手段。如果将暴力元素从这些游戏中剥离出去的话，那就只剩下一个空壳——甚至连壳都剩不下。有几个人会把《真人快打》当成一个格斗游戏来玩呢？有谁会去钻研它的系统呢？周围有几个朋友也拿这个游戏玩了几天，我只看到他们乐呵呵的你赢一局、我赢一局，“欣赏”那些四溅的血浆和残忍得几乎恶搞的终结技、自杀技，至于“格斗”的成份，倒是一丝一毫都没发现。

相比《真人快打》那种过于夸张的暴力表现，《猎杀者》则显得更加堕落和黑暗。无论是从剧情还是从游戏方式，它完完全全站在“反人类”的立场上，无视任何道德观念，甚至连人性都彻底泯灭。如果说GTA是“给人一个展示自己阴暗面的机会”的话，那么《猎杀者》就是“引导人走向自己的阴暗面”了。我们不打算在这里描述游戏的细节，只是不由得质疑游戏制作者的居心：难道满足某些人的变态爱好，就是你们制作游戏的动力？打上“MATURE”（成人级别）的标签就可以为所欲为了吗？



欲望 SEX

来源于最本能的反应，从没有错；错的是在一些瞬间我们会以为自己单凭着这种本能就可以活下去。

两性相吸，异性所散发出的魅力和诱惑是自身在生物本能的驱使下最希冀的东西。这是天底下最正常不过的事情，连著名的老道学孔老夫子也说过：“食色性也”。但所谓人类最喜欢跟自己过不去，越是本性的东西越喜欢套上所谓道德的枷锁来自我限制和掩饰。不过在东西方各自经历了上千甚至数千年的意识进化之后，对于异性以及异性身体的褒美和赞赏终于也在相当程度上可以自然且堂而皇之地公开和公众化，于是这势头更是蓬蓬勃勃地发展成了一种欣赏性的文化，一种具有引领性质的东西。具体到这个以男性为主的游戏圈里（性别已经是客观事实，为什么会是这种现状，在这里也不是我们能够分析清楚的，女性玩家还请不要有意见），借助于外界的文化意识趋势，以各种方式大量在游戏中展示不同风格的女子，已成了吸引眼球、集聚话题和提升销量的好手段。以前我们总是习惯性地喜欢骂上几句，比如什么“这是在做游戏还是在看女人？”，“不要脸打擦边球”……但今天不打算骂，因为谁说游戏就不能这么做的——这的确是一种赏心悦目的休闲娱乐方式。但同时必然有一个问题值得反思：我们承认它是游戏中的娱乐手段，但它是不是就可以成为一款游戏中唯一的娱乐手段呢？展示女性与游戏本身不矛盾，但如果就是以这个为核心做游戏的话，长此以往玩家和市场会不会觉得单调和厌倦呢？过于单一的娱乐方式将会使“打游戏”的自身特色泯灭于众生之中，这里我们只想把这种风潮稍微描述展示一下，是非优劣对错，尽量留给大家去评判。









↑身为女主角当然不能坏了老规矩，阿库娅可谓MX中的“摇之女王”。

已经很难考证“对女性胸部进行细致的物理运动轨迹刻画”到底从何时开始风行，但它却已经成为了近代机战的标志性表现之一。谈起机战，众多玩家们的话题已经不再是帅气威猛的机体、正义感十足的众多英雄或是爽快到飞起的必杀绝技，而是哪位美女机师的胸部较大适合多花几帧画面来表现一下。出现这种趋势，其实也跟机战的玩家群的性质是分不开的。 喜欢机战的，一般都是机器人或机器人动画爱好者，也就是俗称的“萝卜控”（Robocon），而由于游戏内容选材的限制就少见女性玩家，痴迷者多为热血男。所谓“英雄难过美人关”，就算再热血再“萝卜控”，还是难以抵挡美女的魅力。于钢铁丛林中看来，机战美女们的脸庞本就显得格外明艳动人，足以使玩家们心旌摇荡，更何况再加上那一“摇”呢……

但比起玩家们来说，出品机战的BANPRESTO才是更喜欢这种有些夸张的刻画。虽说机战系列一直都在眼镜厂（BANPRESTO的俗称，因为它的标志很像，或者说就是一副眼镜）的名下，但机战系列的生父却是WINKY SOFT小组，眼镜公司当初只是发行商而已。当WINKY SOFT对现状不满，转投它处之后，眼镜厂就面临了一个重大的问题——怎么来维持机战之前创下的人气度和市场呢？于是他们开始了各种尝试，首先当然是从产品质量入手。但郁闷的是这个圈子和基础已经被划定了，每次做出来总是换汤不换药。所谓新作也只不过加入一两个新系统，增加几个新人物或是技能等等，看来看去都是那些老面孔在重复着发生了无数次只是稍有改动的剧情，与其说是新作不如叫资料片。慢慢地，玩家们开始对此不满了，这令公司上下头痛不已。就在这时，眼镜们发现了一招救命的稻草：乳摇。大概是在“alpha外传”中吧，来自于“高达X”的配角艾尼露的特写画面中胸部有着看似不经意的一摇。现在想来，这很可能是眼镜故意拿这个小角色做的一个实验——反响好就继续，反响不好也无伤大雅。谁知这一下就摇出了一片新的天地，玩家们对此反应强烈，艾尼露也借这一摇之功，虽身为一个小小配角，却能在众多勇者豪强都要坐冷板凳的机战世界中频频参战，令众多不得志的英雄唏嘘不已。



在迎合玩家口味方面眼镜厂可以说是楷模，在之后的“第二次alpha”中，以楠叶妹妹为首的女性大军轻易地击溃了众多玩家的心理防线，使他们拜倒在一片波涛汹涌中。想想也是，只不过摇一下，根本就花不了多少成本，比煞费苦心的制作新系统、提高游戏品质要轻松得多，省才省力，何乐而不为之？再说，能在玩家群中制造出话题，不管评论是好是坏，都是厂商愿意看到的。

上边的文字竟然先拿机战开刀，恐怕是出乎很多人意料之外的。因为现如今在大多数人的第一反应中，说到这个“暴露度”以及“擦边球”的问题，首当其冲该是非TECMO莫属。说到TECMO，确实是令人又爱又恨的厂商：它有能力有条件做得出精品，但却又总是靠“吃女人饭”这种手段来压榨其中的商业价值，实在是有不够厚道的嫌疑。本来以为“零”系列算是一个特例，1代中的女主角深红就算到了





XB上也只有圣诞装；但到了2代，三点式泳装终于也还是出现了。

T社是最不吝惜在女性的各个性感部位花费多边形的，但游戏用来“玩”的部分在相当程度上被忽视了，其实这样的话我们不如去参观商业街上的真人内衣秀或者写真集，因为说老实话，TECMO的技术实力比起一些一线软件厂商来说，还是有差距的——不要被华丽得一塌糊涂的场景混淆了视线，真正见功力的细节修饰等部分一直就做得不足。DOA中的女性胸部圆滑得像水袋，但腰、腿、臂等关节处的表现却见棱见角，或者扭曲收缩得相当不自然。

说看见游戏有美女毫无反应那是假道学，就连女生也都喜欢美丽的东西呢。不过还是刚开始那句话，要是游戏除了这个就没有其它值得娱乐的要素了，那可真是悲哀。这碗软饭，TECMO到底能吃到几时？不过也许他们早已有了对策：暴露女性以吸引男性玩家的目的基本达到了，那么下一步就来脱男人吧！露出胸毛和腿毛，尽显“兄贵”的肌肉和汗水。这一定可以达到吸引女性玩家的目的，嗯，一定会的……

虽然TECMO的此类努力一般都是雷声大雨点小，就是说宣传的不遗余力但始终销量也就那么回事，不过这股风潮毕竟还是带起来了。大牌厂商中竟然是KONAMI先下了手——“搏击玫瑰”这款游戏从各个角度看都像是受到了DOA的启发，甚至还有过之而无不及。你女性角色众多？我这里压根儿就没男的。你在游戏里有性感动作？我有大段大段的表演。整个游戏充斥着对女性身体的描写，可说将此类游戏的特色发挥得畅快淋漓。



这些只是业界越来越注重女性角色的吸引力的几个比较鲜明的例子，其实放眼游戏界，差不多各种类型的游戏中，女性角色的重要度与露出度都在不断提升。FFX-2中各位女生商业性地清凉打扮简直可谓火辣，光是这身行头就为她们赚足了风头。天诛系列虽然是阴暗的忍者题材游戏，但在最新作“红”中却采用了两个美眉来作主角，这可能也是为了缓和一下游戏那肃杀的气氛；不过比起天诛，“红忍”的女主角只用一小块红布遮住身体，真是极尽性感之能事。就连“蚊”这种另类的游戏都在大打性感牌，看来业界真的是要刮起女性旋风了。在这扑面而来的桃色春风中，你是会振臂高呼万岁，还是会嗤之以鼻，或是泰然处之呢？恐怕每个人都会有自己的答案吧。



恐怖 HORROR

十年后的未知，是希望；眼皮底下的未知，却是绝望。

恐怖惊惧这种东西实在是很玄妙的一个概念，出于生物体的本能，人在心理上是排斥它的；不过一旦遭遇到了，那种刺激导致的体内各种化学物质的分泌，又能分明在精神上给人带来快感。当然了，这需要是在现实自身的安全没有受到威胁的情况下，所以我们需要来自于娱乐中的刺激，来自于虚拟的惊悚，来填补心中的这一段空白。在躲避恐惧带来的不安的同时，我们却又万分期待它背后到底有怎样的一个发展和结局；无论是期待的过程还是期待的结果都很有可能令我们体会到一种挣扎在矛盾中，思想和感受被折磨的同时但又不可抑制的快意。

所以就有了恐怖类型的文学、影视以及游戏，看来人类就是这种喜欢苦中作乐的生物。没有苦？那就创造苦。

切题一点儿说，别的先不谈，单论恐怖类型游戏的根源的话，其实就是两个字，未知。是的，诸如黑暗或者无意义的杂音之类的东西都能给我们玩家受众以“丰富的”联想，但为何会有这样的想象，正是因为我们不知道那里会有什么。恐惧正来源于此，从根本上来说，我们烦恼的不是黑，我们烦恼的是不知道黑里面有什么。再进一步说，“未知”并不单纯意味着“不知道接下来会发生什么”，否则的话几乎所有的游戏类型都要被拉进“未知恐惧”的范畴里了——做个游戏要是一上来就把所有的一切都告诉玩家的话，那他也不用出来混了。对于制造恐惧所需要的“未知”而言，有悖于我们在现实中的常识和习惯也是一种未知。比如我们都知道造成人物被孤立的状态是制造恐怖气氛的好手法，不过进一步来说，孤立就意味着无法找到人来交流以取得信息，这其实不也正代表“未知”？一个RPG刚开始我们都不知道以后会如何发展，但似乎没有哪个游戏就因此冠名为“恐怖RPG”吧；不过对于一个疑惧冒险类型的AVG来说，则是经常连个可以对话的活人都没有。

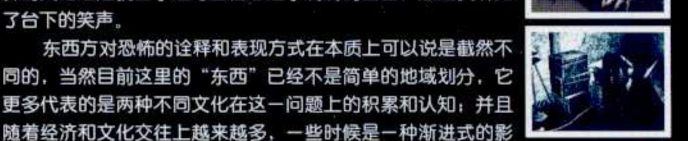
面对未知，出于自我保护的意识，人会优先把自己不甚清楚的东西想象成是对己不利的、有威胁的。这种个体思维意识群集起来就构成了所谓的文化，而文化作为一种大环境下的氛围反过来又进一步加深以及外延了每个个体对于恐怖这一概念的理解：所谓加深，就是强化了我们对于一些事物特征的第一反应——它就应该是蕴藏着可怕和恐惧的；而所谓外延，就是把一些事物打上了一种几乎是固定的“代言恐惧”的标签——它们的出现，就是一种预示和征兆，意味着诡异，代表着神秘。比如日本的和式人偶，大白天的阳光底下拿出一个单看上去还是很可爱的，但说实话如果几只并排地放在那，不用加任何注脚，只要那么静静地一放，很有可能瞬间那种诡谲以至于死寂的气氛就被渲染了出来。更别提如果再加上一间阴冷的房子，一束阴沉的光线……但何时这种人形娃娃就成了和式恐怖风格的特征之一呢，这也正是人群个体思维与社会文化氛围交互影响的结果吧。所以说恐怖类游戏看来只是为大家的生活找一些刺激和乐子，但它背后确实反映出的是一种心理文化现象。说它是一种“文化游戏类型”，也许并不很恰当，但确有合理之处。

不过与其它一些日渐流行甚至已经可以说是大行其道的“文化游戏类型”相比，恐怖冒险类的确是在日见衰退的。这到底是为什么？其实也说不清是为什么，完全就有可能是因为玩家在心理上对其饱和了，“我们吃饱了已经撑到了”，市场的风向和口味在慢慢转变，就是这么简单。近来的恐怖类型游戏卖得都不是很好，也确实是个相当令人无奈的局面。如若非要拽点儿什么看上去更深的理由的话，我想也有“根源”这个问题在里面吧——所谓未知，就是每个人都不知道，那么对于一部游戏该怎样做才恐怖，就要完全靠制作人的理解、诠释和表现了。这样就带来两点问题，一是制作人的想法和创意很容易被掏到枯竭，因为他们完全也是在硬编自己根本没见过的东西，最后就容易走上形式和套路。二就是对于一种恐怖的表现，没法做到让所有的人“都害怕”。恐怖就是这么主观的东西：很多东西有的人看了觉得没什么，几乎毫无感觉，但有的人在看的时候就要蜷在被子里手捂着眼睛其实只是在听声儿；有人可以握着手柄欢快地追着魂灵一般的敌人到处跑，有人则要在每打开一扇门后，甚至在屏幕这边的真实世界里都要左顾右盼一番……如果要想一个游戏出来吓到所有的人，恐怕是很不切实际的，想做到照顾到最全面，但恐怕却很容易失去得更多。在当初E3展上，大屏幕上的三上真司信誓旦旦说“（玩到生化4之后）到时候别被吓得尿裤子哦。”当时不知是由于他那显得比较蹩脚的英语还是就由于这句自信心过于满满的誓言，总之我听见了台下的笑声。









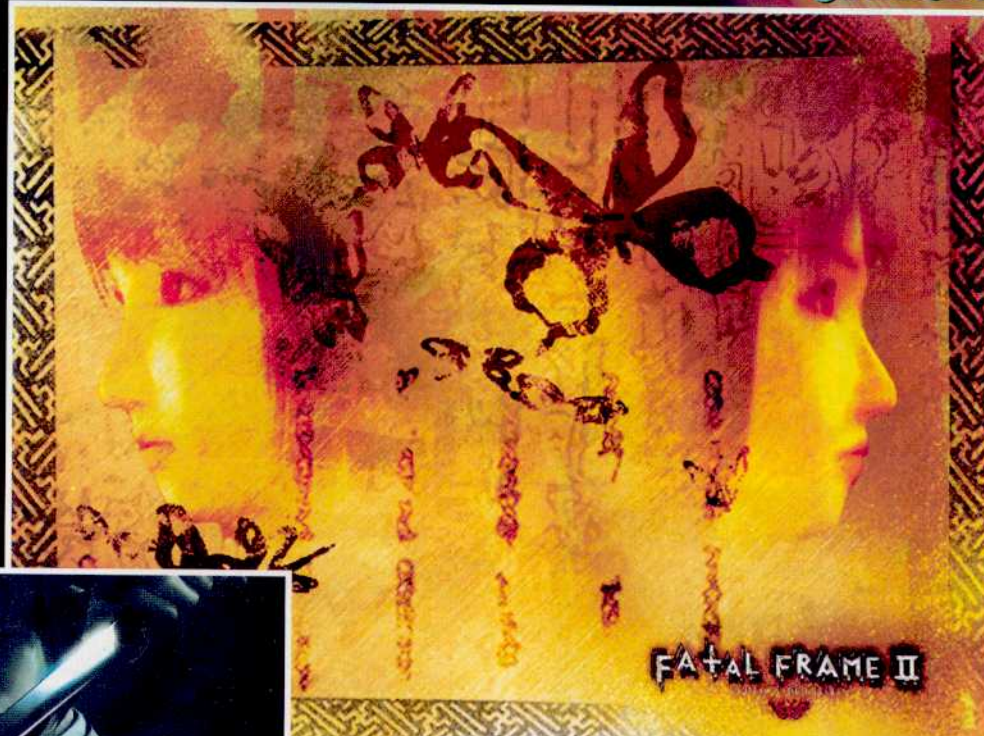
东西方对恐怖的诠释和表现方式在本质上可以说是截然不同的，当然目前这里的“东西”已经不是简单的地域划分，它更多代表的是两种不同文化在这一问题上的积累和认知；并且随着经济和文化交往上越来越多，一些时候是一种渐进式的影响，更多时候则是在经济利益下的一种屈从，两种不同风格已经越来越多的被综合利用在一个作品中了。







在对恐怖意识的基础铺垫方面两边基本是一致的：无助、孤立，不可知的黑暗、压抑的氛围……但然后西方对恐怖高潮的表现更多的是体现在一种突然的惊吓上面的，对环境的烘托更多是要依靠大量鲜血的表现以及对肉体那种赤裸直接的威胁，这莫不如说是惊悚。相比之下，典型的和风则走的是相对平缓的路线。它重在于一种潜移默化的气氛中把一种冷艳的恐怖置于你的眼前，或者悬于你的脑后……当然这并不是说日式风格中没有那种突如其来的冲击力，只是区别在于，西方风格重点在于夸大反差，拼命地制造平静的“假象”后突然吓人一跳；和式风格则是在流程中已经把氛围渲染铺垫得渐入佳境，把恐惧深植在人的心中。那个惊吓的部分，并不是绝对的高潮，而只是一曲优雅到诡异的乐章中的一个高音：心情被压抑着逼到那种程度，你会觉得是自己需要有这么一个突如其来的爆发来宣泄一下自己被压抑在心中的惶恐，否则自己要被逼疯的。是我们需要它来引导自己，而不是它强要来给自己的心划上一刀。个人觉得，这种流畅到自然的感觉，正是典型的日式恐怖的魅力之处，相比之下，西方的处理手法真的要显得强求了一些。并且在地道的日式风格里，是不会对暴力和鲜血做很多描绘的，它需要的是一种静静的、优雅的刻画。



早期的恐怖游戏离我们比较遥远就先不必说了，引领了一个新的冒险类游戏时代的“生化危机”，其实更多的就是在运用西方的恐怖手法。看看里面被综合运用的多种要素：鲜血、蚕食、突现、杀戮、腐肉……说老实话，这些的确就是一部三流欧美式恐怖片的构成，而且还是早期的，那种以惊吓和恶心为主的类型。看到这一点，也就无怪乎为什么现在生化在走下坡路了，这肯定是原因之一。因为在即将到来的4代之前，生化系列都在着重于这方面的刻画，而实际上连西方老本家也基本上放弃这一套了。于是我们目前透过很多预告可以发现，在4代中则更讲求恐怖的一种“变异”表现方式：暴力。而实际上我们也知道按西方的表现手法来看，它也是最容易与暴力联姻的，或者这两者在一定程度上根本就不分家。

相较之下纯粹的日式风格则显得更“文明”一些，它是那种时隔很长时间以后想起来仍然令人心头发凉的感觉。比较典型的就是“零”系列的两作了，在某些地方的处理几乎是有些唯美的表现之外，作品却仍然会令你感受到躁动的不安，以及那凄绝悲凉的杀意。游戏对场景和情节的用色渲染基本只是基于黑白两个色调的变化，从不以过分刻意的表现来压迫人，而这种色调也正把那种清冷和死寂传达得相当好。再加上充分利用了标准的日式恐怖理念和事物象征——古宅、仪式、人偶、怨女……游戏前后的风格融会贯通得几近完美，脱离了游戏的范畴，它仍然可以说是一件承载着“怪谈文化”的艺术品，但可惜，就是这么一件宛如艺术般的作品，在2代达到了1代之后的又一个高峰的时候，仍然销售得相当不尽人意。这真的不能说是游戏的错了，而前期宣传方面也已经相当的到位，看来真的是市场消费心理对这一类型已经趋于饱和了。

另外有一些日式风格的恐怖游戏则走着杂交的路线，至少个人看上去感觉如此。比如“九怨”这部作品，虽然是标准的日式设定和风环境，但其中大量对鲜血的直接刻画则令人有些不味道般的别扭——这不是一个日式恐怖AVG该有的风格，它在凄美的描述与血淋淋的冲击间游荡不决，说实话，这冲淡了那种具有神秘感的恐惧。鲜血意味着杀戮，这种要素的过多表现会令人把注意力放在“战斗”而不是“体会意境”上。当然这只是我个人的偏好，也许在旁人看来二者是一个和谐的统一。

在日式恐怖吸收了西方的惊惧和有爆发力这两种要素的同时，西方那种带有较强逻辑性思辨的恐惧表现手法也在借鉴着东方的最大特点“心理的细腻”。这其中堪称完美的结合就是寂静岭2。当然了，我把它拉入了一个“东西合璧”的范畴可能会令人有些不大理解：它的发生环境、涉及人物以及逻辑意识等等全是美国货，何以有综合日式这个说法？但其实正是其中设置的种种悬念、由外物及内心的气氛烘托方式、不求唯一答案的处理方式，处处显露出了东方的细腻手法和思辨理念。这并不是以单纯的西方心理分析学就可以构筑出来的。也正是由于这个几近完美的、在深层次上的结合，才使得我们又一次地享受到了文化在游戏中体现出来的魅力。

不过除此之外我们可以看到，除了早期的惊惧类是典型的“西方阵营”之外，现在的西式风格恐怖真的是越来越少了。究其原因，日式风格仍然有专属于自己的独立要素，使得凭自身的表现就可以确立风格；但相应的，其实可以说西方恐怖类手法从一开始就不是那么独立的，他是与暴力相当密切地结合在一起的。结果在“暴力”这一“文化现象”日渐独立昌盛的今天，当初的那种惊悚类恐怕已由“主导暴力”变成了“被暴力所主导”，已经反过来在一定程度上变为凸现暴力的气氛渲染道具了。在此真心希望这股细腻诡异的和风还可以继续吹下去，带给我们一种可以说是变态的美的享受。

□编辑/电软特别策划第一队　□文/唯夜 布塔 龙马 荇菜



求道 破坏 大成 修罗殿

修罗殿的真意：为游戏苦修，终成大业。以"达"字为标准，成就常人所不及的领悟道法，实现游戏的最高表现境界，突破难度极限。

修罗殿的目的：本栏目的降生意在寻解"游戏的最高境界究竟为何"，求使众生探破修罗道的法门。

修罗的原意：修罗，全名阿修罗，梵名为ASURA。阿修罗是印度远古众神之一，被视为恶神，属于凶猛好斗的鬼神。

本期焦点：天诛 红 挑战极限速

PLAYER：杭州 郭晶

天诛KING限制

首先要了解一些约定俗成的限制吧：1、游戏难度一律为"难"；2、不能使用忍具（不包括钩绳）；3、不能使用奥义；4、不能被敌人发现（"蓝杀"和"视"状态是可以的，其实只要评价画面中发觉一项为零即可）。

在以上限制的基础上，最速挑战分为三类：纯最速、全忍杀最速和不杀敌最速。

由于如上的条件限制，所以不管是哪类挑战，过关总评价肯定都是最高的，可以忽略不计了，只要关心过关时间即可。

纯最速

纯最速相对来说是比较简单的一类挑战。它的目的只有一个，就是在最短的时间内到达关卡的终点。纯最速是后面两种最速挑战的基础，所以我会把一些基本技巧一并在这里介绍下，并举一些实例，其中的一些技巧都是三种打法共通的，后面将不再赘述。在此先介绍一些基本技巧：

①**钩绳盲标**：作为唯一能够使用的忍具，其重要性不言而喻，使用此忍具的要点不外乎快和准两个字。按住三角键放出钩绳后，会在有攻击判定（暂且这么称呼吧）的物体上出现亮红色的手里剑标记，放开三角键后主角就会"飞"过去了。要达到快和准，就要熟练掌握地形，尽量缩短手里剑标记的出现时间。因为当角色在同一地点，面朝同一方向的情况下，钩绳的目标点是不会变的，所以记住目标点的位置后稍做移动即可（按住三角键后，手里剑标记不会马上出现，此时便是微调手里剑位置的好时机）。而在一些比较特殊的场景，甚至可以完全不出现手里剑标记的情况下就能完成此操作，如左图，在第一关的起始处，只要站在此为止，直接轻点下三角即可。



②**三角跳**：首先要说明的是，三角跳不属于奥义，初期便可使用，不要和壁驱（壁走）混淆了。三角跳也就是蹬墙跳，跳跃中触墙时再按跳即可。利用此技巧，一些原本需要攀爬的地方可以直接上去了，能省下2秒左右。不过三角跳的时机不好把握，要多加练习方能熟练应用。第一关第一区域最后场景如前图处，便可以用三角跳直接上去。



③**二段跳忍杀**：顾名思义就是忍杀前利用二段跳接近敌人。其实在这个游戏中，利用二段跳移动的速度是大于直接移动的，要不是由于二段跳落地有一定的硬直时间（就算按住R1也不能完全取消），那大家看到的极限录像的主角应该都是青蛙忍者……但是，当进行忍杀时，情况就有所不同了，由于忍杀特写画面完全取消了二段跳落地的硬直时间，所以二段跳接忍杀比直接走进敌人忍杀的速度要快。

由于纯最速只有时间这一个限定条件，所以基本上你可以挑最短的路线走，自然而然的，纯最速的要点就是如何最快的清除处于最短路线上的敌人。

第一种方法便是直接忍杀，这种方法适用于敌人背对你或者和敌人有高低差的情况（天诛红中敌人的视野还是很有限的，特别是在高度方面，即使是在"难"难度下，大部分敌人还是只能看到和他们一个水平面的物体，紫衣女忍例外，后面会有相关实例）；第二种方法便是躲避敌人视线，一般适用于敌人处于需要经过路线的侧面，在其转身时乘机行动；第三种方法便是利用一些特殊技巧，一般是通过钩绳以及一些特殊的动作来躲避或忍杀敌人。下面举实例说明：

■ 关卡：3－2　■ 配置：——
■ 场景：第二个区域起始处
■ 任务：最快速的躲避民女
■ 方法：开始后一直跑到如下图处，然后向右斜方向跳，在如右下图处落地，然后再右斜方向跳到前面小木屋右边。
■ 原理：第一次跳跃只是普通跳跃，第二次则是利用跳跃的最高点躲过民女的视线，然后落地后通过左边的小木屋做掩护，从而不被发现。





全忍杀最速

全忍杀最速可以说是最能体现天诛精髓的一类极限挑战。他要考验的不仅仅是纯熟的操作技巧，更重要的是完美的战术思想。当我们部署好路线后，在敌人浑然不知的情况下，一气呵成的全灭敌人，其爽快度不亚于完成一套格斗游戏中华丽的连续技。一些基本技巧上面都已经提到，这里主要针对此挑战的特点简述一下要点。要部署完美的行动路线首先就要了解敌人的行动，所谓"知己知彼，百战不殆"，所以反复的练习、尝试不同的路线和打法是很有必要的。在一条路线行不通的时候，换个杀敌顺序也许就能轻松突破了。

这里特别要指出的是，蓝杀的合理使用有时候能产生奇效。出现这种状态的方法是让敌人听见你发出的声音（落水等）或与角色有了身体接触（还有种情况就是被猫看见－_－b）。这时所有的敌人在一段时间内都会进入警戒状态，并且行动路线发生改变，这就有可能使原本比较困难的区域变得异常简单，从而大幅提高最速的成绩。当然，蓝杀存在一定的随机性，具体情况还要自己去尝试了才能有所体会。下面举一个全忍杀时的难点实例：

■ 关卡：5　■ 场景：两人交谈处
■ 任务：达成忍杀乱舞
■ 方法：站在如右图位置，用钩绳瞄准右下图上红色手里剑标记处，利用钩绳飞起后，在空中落下时忍杀乱舞。这里对站位和钩绳的准确度要求比较高，太靠外会被敌人发现，太靠内则会在用钩绳时被墙卡住，多多练习才是王道。在此顺便告诉大家一个BUG，众所周知，天诛红的敌人都是会忍杀的，但是大家千万别被图12中左边这个手拿钢爪的敌人忍杀（这里进行忍杀乱舞时失误的话，很大几率就会被他……）。因为一旦被他忍杀，游戏马上死机，估计是制作人





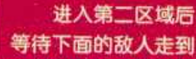
灵忘记做这个敌兵忍杀的特写画面了……

不杀敌最速

不杀敌最速可以说是把战斗难度推向了另一个极端。由于本人对此类挑战也没有太深入的研究，所以只能肤浅的介绍一下。这类挑战要求我们对敌人的行动路线了如指掌，并且对钩绳的运用必须达到炉火纯青的地步，不然许多场景是不可能通过的。我在这里就举一个典型的例子作说明吧。



很多朋友在挑战第一关时就会遇到一个难题，那就是第二区域起始的场景。此处两个敌人的视线几乎把整个区域都覆盖了，到底怎样才能在不被他们发现的情况下通过呢？方法如下。



进入第二区域后等待下面的敌人走到如左图的位置，在他转身前控制角色往下跳到如左下图的位置，落地时他刚好转身。此时向前走一小步，用钩绳在最短时间内瞄准如右图的位置（瞄准点应该尽量靠右面木桩的左边），然后飞向右面的木桩，在下落过程中按住左，落地后刚好利用左边的木桩挡住敌人的视线从而安全通过，如右下图。这里要求玩家动作迅速，不能有丝毫犹豫。



天诛的难点和观赏性主要体现在路程战，BOSS战相对来说运气成分比较重一些。

BOSS战的限制条件分为可以使用奥义以及禁止使用奥义两种。

可以使用奥义倒不是为了降低BOSS战难度，而是为了配合最速这个大前提。在这种情况下，大部分有BOSS的关卡都要选用凛来完成，因为其最终奥义（橹崩完）的超绝威力是最速击倒BOSS的关键，即便在“难”难度下，也没有一个BOSS能有幸被凛“抱”三次（如果要用彩女，则只能用跳爪的连击，但威力没有凛的最终奥义大，不推荐）。封牙（即完美防御）配合橹崩完是最有效的打法。不过这两个奥义对时机的把握都比较严格，前者是敌人攻击到角色的瞬间（类似于弹一闪），后者则是在橹崩发动中，凛扭敌人脖子的那一刹那。根据个人经验，完美防御相对来说容易掌握，而要高确率发出橹崩完则需要反复练习才能找到手感。这里提醒下大家，要打最速就要先熟练使用这两招，不然每次辛苦打到BOSS，却因为一个小失误而全关restart就很不值了。

禁止使用奥义的情况时，就不能利用防守反击了，而且也没有了超大威力的投技，此时我们就要看准BOSS出招的破绽对其进行连续技的攻击。凛的最强连击为“方、方、方、后+方、摇杆一圈+方”，在敌人倒地后再用近身按“方”追加攻击；彩女的最有效连击为“方、方、方、方、摇杆一圈+方”，在敌人倒地追加用“R2+后+方”（不要太近身，不然会出普通追加）。这里着重推荐下“R2+后+方”，此招为彩女最高攻击力的一招，直接使用时可破防，之后还可接续“摇杆一圈+方”。

最后为大家送上一个有用的秘技以及一个有趣的BUG。

■ **时间显示秘技：** 游戏过程中按暂停，然后用2P手柄依次输入“方、方、下、下、上、上”，便会在屏幕左下角显示游戏时间，对于最速挑战有极大的帮助。

■ **空中侧移BUG：** 跳爪发出后（“摇杆一圈+方”后按“三角”）按住“R2”，然后按“方向+叉”。这里要注意的是“叉”不能按住，必须连续的点击。以这种状态走到有落差的地方，主角就不会掉下去了，而是浮在空中继续侧移。

修罗KING

本期的修罗KING毫无疑问的是来自杭州的郭晶读者。本栏目将会提供最新游戏收藏手办一个以及现金500元奖励。欢迎广大读者来挑战本栏目。

其实有心的读者一定发现了本栏目与本刊以前的“封神榜”栏目有些相似，“修罗殿”可说做是“封神榜”的转生态，也有相同的目标和制作理念，征集国内最强的游戏高打参与我们的栏目，展示中国玩家的游戏身手，让更多人了解到中国电视游戏玩家的游戏水平。欢迎广大玩家来挑战本栏目陆续刊登的记录，也欢迎更多读者投来出色的游戏成绩来争夺“修罗王”的评价，本栏目除了有精美礼物赠送的同时还有现金重奖。责编荇菜在这里恭候广大玩家的投稿轰炸，下面还有两个成绩发布，希望下期就能看到你的记录登陆本栏目。 □责编 / 荇菜



修罗之道的极致！本期特选记录！！

J联盟 球会创造04

PLAYER：北京 SAVIOLA

修行中…



在文章开始我首先要说的是，受邀写这段文字的目的是只想让大家知道连我这种水平的队伍都可以拿名次，进而坚定大家玩球会的决心，所谓抛砖引玉。

本人有幸参加10.1在北京举行的北方8强联赛争霸和全国32强的杯赛，拿下了还算是不错的成绩，这当然要感谢众位同好一贯以来的支持和帮助。在这里不想谈及太多比赛的情节，我考虑到可能有很多朋友对我的打法比较感兴趣，那我就正好借阿莱这一方宝地闲扯几句。

实际上与会者或很多知根底的朋友也知道，当日参加比赛的队伍中，我的队实力是倒数几名的，而且年数也很短，仅20年，这也是倒数第几的。看图就知道，框很小，这也就给我后来的取胜增添了几分神秘色彩。队伍的阵型是343，考虑到防守能力的薄弱，我打的是双后腰DV型。而战术我用的是反击，这只是作为一个老球会玩家的习惯而已。不过赛后很多朋友都认定正是这个343+反击保证了我的胜利，也许吧，不过这个基本布阵的确是有点怪，所谓出奇制胜吧。人员方面，常用343的朋友都知道，3个后卫可以是摆设，但守门员不强的话就等于找死。所以我特意地强化了门将的能力，这点也希望用343的朋友们能注意到。和现今很多玩家死认几个最高并迷信地S/L获原那几个公认的“妖人”不同，我玩的比较随意，只用自己钟爱的球员，讨厌的人一概不用，也许是性格所致吧。双后腰是中田浩二+帕萨雷拉的组合，这里要说明的是帕萨雷拉的很多进攻能力都在S以上，其高DMF属性和长传的特技也决定了他是一个进攻好手。鉴于此我特意将他的位置前提，与主守的中田配对。两个OMF实际上在这个布阵里只是摆设。3前锋用的是杉下龙次+舍瓦+普斯卡斯，日本最强边锋与东欧古今最强前锋的组合。普斯卡斯是能力上最接近最高的几个屈指之一，3人的性格也还不错。事实也证明了我的想法基本得到贯彻，前场的6人中除主守的中田外其余5人的进球数均在6个以上，正是多点平均的进攻火力，保证了我最终的胜利。

超级马里奥赛车A

PLAYER：香蕉超人



修行中…

经过多年的研究偶的彩虹成绩又有了新突破，成绩是42：00单圈13：70（一蘑菇），下面我要谈一下心得体会：首先起跑暴加速（地球人都知道）第一个弯角拐一半暴蘑菇，落到对边（重点），之后按以前的方法跑很容易跑到45：00以内，当然熟能生巧以后就是多练习了！







人间五十年

第十五回 大将军！室町的霸主，战国的傀儡！「下篇」

原本室町幕府将军家的故事还要讲述两期，但为配合《决战3》的发售与新的蜕变，今次推出二合一浓缩版。从下期也就是17回开始，《人间五十年》将做重大改版，依托拦目优势向大家详细介绍与《决战3》、《战国无双》、《信长野望online》有关的历史知识！包括这期，老版16回《人间五十年》也差不多把重要知识点梳理了一遍，新版则会着重以新方式向各位介绍日本群雄逐鹿的战国时代，敬请期待！如大家有何建议或指教可以去电软官方论坛发帖提出。

战争四起的童年

明德之乱后，足利义满顺利完成了新建幕府的政权强化策略，内忧已基本顺利解除。同时，足利义满在朝廷中获得了比他父辈更高的官位，其出色的政绩使他在1383年成为了新一任的源氏长者。所谓“源氏长者”一般是由所有源姓家族成员中官位最高，威望最大的人所担当。以前，源氏长者都由村上源氏等朝廷中的公家成员所垄断，足利义满是第一个身为武家的源氏长者，可谓光宗耀祖啊。

与足利义满的春风得意相比，南朝的后亀山天皇显然日子不好过。南朝在全日本的覆盖率已今昔不可同日而语，并且开始进入衰弱期，充其量也就处于奄奄一息的垂死状态了。但不管如何衰弱，如果北朝与室町幕府举兵南下的话，南朝必定拼死一搏，到时候即便获胜了也只能是玉石俱焚的结果，因此足利义满认为现在正是与南朝谈判的最好时机。于是在1392年，南朝与北朝和谈成功，两朝签订《明德和约》，承诺由两朝皇位继承人交互担当天皇一职，为了给南朝面子，足利义满还特别把各国的国衙领全部交由南朝管理，看上去条件似乎很优厚，其实当时日本全国的国衙领也没几个，所占比重轻如鸿毛。如此，南北朝对立60年后终于统一，南朝的后亀山天皇正式把象征天皇一族的三神器交给北朝的后小松天皇。此后，北朝与幕府并没有按照和约上所说与南朝交互即位，基本上天皇之位都被北朝独占，这引起了南朝后裔与追随者极大的不满，他们专门组成一小撮反对北朝与幕府的被称为“后南朝”的新力量希望能改变不利局面，但毕竟大势已去，什么都已经改写不了北朝与幕府独揽天下的事实了。不过“后南朝”这股微小的力量最终还是得以报仇，以前我们所提到的战国时代导火线“应仁之乱”中，他们乘机对室町幕府动了不少手脚，幕府最终会名存实亡其中也有他们的部分功劳。足利义满一定没想到，自己的食言会在百年之后由他的子孙来偿还。

制霸三家，中国建交

1394年，足利义满为了巩固自己在朝廷的权力，把幕府将军之位交由嫡子足利义持，自己退居二线。不过名为让位，实际上幕府的大权还是由他亲自掌握，儿子足利义持只不过是父亲的一个傀儡罢了。在足利义满如愿得到位列朝廷从一品的太政大臣职务后，实际上他在公武两家的地位已经达到了顶峰，没有人可以超过他了。当时日本除了公武两家外，最有发言权的还有佛家。为了在佛家中取得支配地位，足利义满欣然出家作起了和尚，这让他在佛家中获得了良好的口碑，并且引导了当时一阵出家风潮，许多大臣，政要也纷纷仿效他出家为僧。多可怕，一个人竟然能在公、武、佛三大势力中都具备一呼百应的能力，但足利义满并不满足于此。1399年，当足利义满平定应永之乱后，全日本国土上已无人能与他针锋相对。1401年，足利义满开始与中国的明朝建交，并派遣商人肥富与高僧祖阿出访大明。由于足利义满外交策略得当，后被当时的建文帝册封为“日本国王”，此后便多次向明朝进贡，还替明朝清扫了日本沿海的倭寇。

突然消逝的长明灯

好景不长，1408年5月6日，足利义满毫无征兆的突然病逝，他所有的功绩与努力也就随之烟消云散了。对于足利义满的死，日本有部分学者坚持说是被朝廷毒害而死。原因一，足利义满的死因是急性病所致，这种病似乎更像是有人故意放毒的结果。原因二，朝廷毒害足利义满是为了防止他篡位。明眼人应该看得很清楚，足利义满努力获得公、武、佛三家的最高权力其实就是在为将来篡位作好基础准备，拉拢人心。后与中国明朝建交，建文帝并没有册封当时的日本天皇为“日本国王”，而是册封他一个臣子为“日本国王”，这本身已经反应出他的野心。并且，得到明朝支持后，足利义满篡位时更是如虎添翼，明朝可以说：“在我眼里足利义满才是日本国王，天皇靠边站！”，兵权、政权在握的足利义满就能名正言顺地借助明朝之力除去天皇，因为他有这能力。不过一切只是猜想，足利义满的死也成为了永远解不开的谜。

足利义满虽然功绩卓越，但在许多人眼里他的自负常常成为讽刺他的笑柄。比如我们都看过的动画片《聪明的一休》，其中那个留着八字胡，说话有点小白，常常被一休戏弄的将军大人就是足利义满。当然了，要比文采，学识，足利义满未必是天才破戒僧一休的对手，但从政治方面来说，足利义满是日本历史上少见的奇才，即便是后来的德川家康也无法与他媲美。此后的所有将军，不是短命鬼，就是猥亵男，守护大名也全都蠢蠢欲动，昏昏庸庸的将军们渐渐断送了室町幕府的前程，直到应仁之乱爆发。下回《人间五十年》的内容将会与《决战3》相关，欢迎继续收看！

□文/魔人·神无月　责编/龙马



↑足利义满像。　→足利义满木像。

RPG幻想辞典

妖怪列岛百鬼解读之鬼太郎系列水木茂篇

一提到“毛针攻击”，就会让人很亲切地想起那个穿着木屐与灵毛儿童坎肩的鬼太郎。这位妖怪之父水木茂大师笔下的幽灵族最后幸存的少年，曾在七、八十年代红极一时。随着日本妖怪文化的复热，借着其生父妖怪博士水木茂的威望，再度活跃于动、漫、游、妖四界中，那么现在开始，就请随我们一同来结识鬼太郎和他的伙伴们吧！

在那个妖怪热潮的年代，最红的明星是谁？勿需质疑，鬼太郎；在如今妖怪文化的世界，最显赫的人物是谁？除了当今世界妖怪协会会长水木茂大师，别无二选。作为用画笔创造了鬼太郎和他的妖怪伙伴们的水木茂，在日本民俗学界，是唯一媲美画出了整个平安时代的鸟山石燕大师的人物。如果说是鸟山石燕用画笔开创了前妖怪时代的话，那么水木茂则堪称是为后妖怪时代划上了完美的叹号。因而，最红妖怪明星的创造者、同时本身也作为妖怪、漫画业界的大师级人物，正将是我们首先要介绍的。

水木茂(Mitsuki Shigeru)，原名武良茂，1922年出生于日本鸟取县，现居住于东京都调布市。人称妖怪博士，知名漫画家、妖怪研究资深学者、现任世界妖怪协会会长，是当代妖怪学界最具影响力的大师级人物，同时也是日本鬼怪漫画的先驱（著名漫画家池上辽一是他的得意弟子）。曾就读于武藏野美术学校，中途辍学，二战归国后经历过多种职业变动，同时也进行着连环漫画的创作。其最有名的代表作品便是于1959年开始在讲谈社《少年Magazine》开始连载的妖怪题材漫画《墓场的鬼太郎》，从此开创了妖怪复古热潮。而正是这老少咸宜的《鬼太郎》系列卡通，将他的事业带到了巅峰。其创作的源泉来自于对妖怪资料的搜集，他的大脑就是一本活的妖怪百科全书，至今他仍持续不懈探索世界各地的妖怪，并希望在自己的有生之年内能搜集到一千只妖怪，这也是他平生最大的愿望和目标，如今看来他距离自己的这个目标已经不远了。代表作有：《鬼太郎的故事》、《妖怪大作战》、《河童三平》、《水木茂妖怪事典》、《水木茂黄泉事典》、《日本妖怪大全》、《妖怪画谈》、《妖怪天国》、《怪感旅行》等上百种著作，其中不少都被相继改编为电影或动漫影视作品，而鬼太郎也曾登陆于红白机，绝迹游戏界十余载后，再度于去年在PS2、GBA、PS三大平台上复活，正式拉开21世纪妖怪热的复潮，而水木茂也成为妖怪复兴精神的灵魂人物。而绝大部分日本人对于妖怪的启蒙了解和爱好，几乎都是从水木茂的作品所开始的。

水木茂笔下的妖怪，都显得逗趣恶搞相当可爱，给人的感觉并不像传统意识中的那样可怕，



↑在日本几乎家喻户晓的妖怪——鬼太郎，其在游戏中的出现频率也是非常之高。

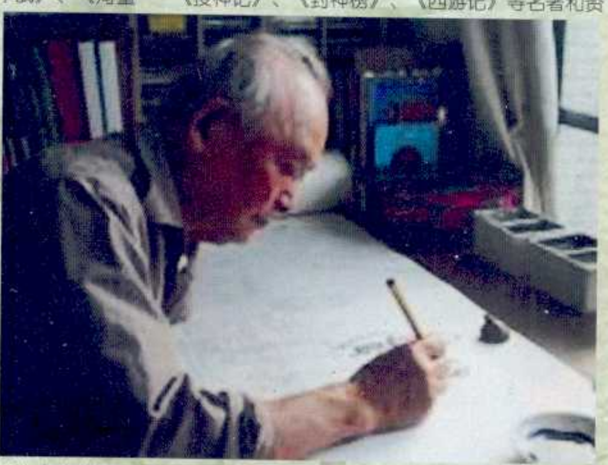
反而显得都很亲切，甚至都还和人类交朋友。至于其开始接触到妖怪学，还得从童年时的他说起。由于其家乡附近盛传有河童和小豆洗等名妖怪的传说，长期的耳濡目染使得他在小时侯对于妖怪就显得有相当的兴趣；尽管其周围的同龄人都相当害怕妖怪传说，但他却非但不怕，甚至还主动去寻找传说中的妖怪，即使大人们“叮嘱”他自家附近传说有个可怕的会吃小孩的妖怪，他也会对此不以为然。当他看到鸟山石燕大师的《图画百鬼夜行》系列的妖怪画时，就觉得那栩栩如生的画“显得很有真实感，即使不看妖怪的名字，也能够凭着自己的直觉从画中辨认出其种类。”可以说鸟山石燕的作品给了他很大的启蒙，至今他仍念念不忘的提到，鸟山是自己跨越时空的恩师。之后，随着更深入地了解妖怪文化，他逐渐继承了鸟山石燕大师的风范，并承袭河锅晓斋等前辈的衣钵成为当代著名的妖怪绘师，经常为了画出某一妖怪而动身往返于世界各地，特别是一些传说中的妖地，了解借鉴当地的文化风俗，再结合自己的灵感来激发创作，可算是名副其实的妖怪冒险家了。特别是他曾为了编著《中国妖怪事典》，曾亲自来到中国，查阅诸如《山海经》、《搜神记》、《封神榜》、《西游记》等名著和资



↑水木茂大师所著的《中国妖怪事典》，有条件的朋友不妨看看日本妖怪大师笔下的中国妖怪们的形象。

料，其为了创作而所付出的心血由此也可见一斑。

尽管热爱妖怪，但水木茂从儿时的兴趣到中年开始从事这方面研究的人生旅程也并非一帆风顺。1942年，在二战期间被军招募的他曾被派往南洋出征，并在印尼的战场上不幸地失去了左手，不过这对于后来他从事绘画的执着并未产生丝毫影响。随着日本战败结束返国后，受当时情况所制约、残废且无亲无故的他没有能够找到一份维持基本生活的工作，甚至还陷入穷困潦倒的生活窘境。但生活和事业的转机出现在1950年他28岁的时候，那时他搬进神户水木通一间名为“水木庄”的公寓（这也是后来其改名为“水木茂”的原因），偶然结识的一位纸芝居的画师改变了他的一生，正是因此使他接触到了近似现代漫画的连环画的绘画创作，依靠自己仅剩的一只手练出了扎实的画功。而每每他画到妖怪相关的题材和内容时，就显得异常兴奋，在爱好和灵感的使然下，他的妖怪题材绘画作品终于在一年后搬上了纸芝居的舞台。而后的七年，他一直待在这里以纸芝居画师的身份绘画来谋生，同时也积累着相关的妖怪素材。终于熬到了1957年，水木茂正式出版其漫画处女作《火箭人》，并从此开始活跃于漫画界，也依靠着收入不菲的漫画稿费而明显地改善了自己当前的经济情况。1959年，其又再度发表《墓场的鬼太郎》，在该作品中成功地塑造出了日后大红大紫的鬼太郎这一形象。1965年，凭借着鬼太郎作品的初步成功，水木茂正式加入知名的讲谈社，继续着当时风靡大街小巷的《鬼太郎》系列的漫画连载。



↑水木茂大师正聚精会神地绘画，众多我们熟知的妖怪们就是这样诞生的。

□文/娜卡　责编/北斗



愚为你而死？！恐怕这是罗密欧与朱丽叶爱情的写照，没想到如此一个轻松的好游戏，却要用这个琼瑶小说式的名字。难道这个游戏的结尾会是……希望不会赚取太多玩家的眼泪才好。OK！感受爱情魔力的浪漫之旅马上就要启动了！



米花第二期又新鲜出炉了！上一期的《回转瓦里奥》大家还满意吗？这次的内容可是真正的猛料大推荐呀！顺带问一句，玩家大人们已经拿到NDS了吗？可能很多人还没能够在第一时间玩到，不过没关系，相信本期的内容一定会让您充分领略到新主机的魅力！而今天小沛要为您隆重推荐的就是这款"愿为你而死"！其实它的美版名称是"Feel the Magic"，也就是"感受爱的魔力"！真闹不明白，美日看待爱情的差距怎么就那么大嘿！先抛开这不说，这款游戏的构思以至每个细节都十分独特，SEGA还真是有一套！不多说了，体验开始！



爱情魔法的魅力使你愿意为她放弃生命

1 俗不可耐才是王道

这款游戏可以和"俗"扯上关系吗？我所说的俗就是故事情节俗，一见钟情的故事现在已经不能打动见多识广的年轻人了，可是SEGA还是不厌其烦地打出了这个招牌。中间的历经磨难和结尾的生死重逢，都是三流电视剧的经典剧情。男主角傻瓜一样的金鱼T恤，不伦不类的防震头盔，还有早就退出流行的莫西干头，无不体现了"俗"的精华所在！看到这里，读者大人们千万不要以为我是在骂这款"神作"。其实俗不可耐才是王道！您看看人家，即便是俗，也俗得那么不凡，那么耐人寻味！关键在于SEGA发现了简单制胜的道理。现在掌机面向的玩家年龄层略有提升，而成年人中很少有人能够为一款游戏去煞费苦心地琢磨剧情，他们追求的就是简单带来的享受。于是肥皂剧才会火，这款游戏的故事才会成功。所谓大俗即为大雅便是这个道理。

《愿为你而死》有着貌不惊人的外表，在最初被列为NDS首发软件时，并不是人们关注的焦点。她与《马里奥64DS》不同，人家是名门之后，有着先天的优势，《愿为你而死》是新丁加盟，乘凉是没她的份了，栽树的重任却是当务之急。不过事物都有两个方面，有时，劣势反而是自己的优势。再拿《马里奥64DS》为例，作为一个人们耳熟能详的游戏，可能有许多人会考虑是否还要去玩一个几乎没有新意的东西。而身为新新人类的《愿为你而死》却有着吊起别人胃口的资本，对于未知事物，一探究竟便是最大的乐趣。经过了通关的洗礼之后，我更加坚信，这是一款目前为止不可多得的好游戏！

2 手握触摸笔时的感动

随美版NDS首发的几款游戏当中，就数这款游戏与主机的特殊机能连接得最紧密。离开了触摸笔是根本无法游戏的（用手指除外）！本作拥有一条完整但是十分离奇的故事主线，贯穿这一故事始终的是28个迷你游戏，这些游戏都是需要玩家亲自"动手"完成的，其中还有几款小游戏要用到麦克风，真是把NDS的功能给琢磨透了！好了，不多夸了。我们这个栏目的宗旨是要轻松地享受游戏，下面就让我们一起看一下这款游戏的精彩之处！并给其中数个小游戏颁发以下奖项：磨练操作奖、手腕抽筋奖、头晕目眩奖、考验人品奖和逼真模仿奖。

首先是磨练操作奖。获奖游戏是：chaser！这个游戏是让主角骑独轮车通过弯弯曲曲而且十分狭窄的海面浮桥，并且海里还不时有鲨鱼跃出水面来攻击主角。玩家要做的就是用触摸笔控制独轮车行动的方向，听起来简单，可是这对玩家的操作能力是一种极大的考验，手是绝对不能抖的，而且在鲨鱼出现的时候还要迅速躲开！试试挑战高难度吧，主角想不变成鱼食都难！

其次是手腕抽筋奖。该奖项得主是：final battle！这是和BOSS对决的最终一战。两个人的头部会发射出冲击波，而增强能量的方法就是用毛巾来回擦自己的头，最终谁的能量压倒对方就算获胜。玩家的任务就是拿着笔在屏幕上来回地划，越快越好！在高难度下玩这个游戏的时候，绝对是对自己手腕的一种摧残！

然后是头晕目眩奖。得到这一荣誉的是：parachute！其实这个游戏也暴露出了NDS的一个设计上的缺憾，那就是两个屏幕离得有点远。玩这个游戏时，你需要先看上屏出现的数字，然后在下屏输入，到后来速度一旦加快绝对会让你有"目不暇接"的感觉！晕，就一个字！



接下来颁发的是考验人品奖。获得这一奖项的其实不是迷你游戏，而是在主菜单中能够选择的"Maniac"模式。（见上图）在该模式下，玩家可以为女主角更换不同的造型，包括21种发型、21种服装以及13双鞋子。问题不在于这些，关键是在这里玩家还可以利用到"触摸"的功能！女主角的头、手、脚以及叉叉和叉叉都是可以摸的！这下您明白为什么颁这个奖给它了吧！

最后的逼真模仿奖要颁给本作中的最后一个小游戏：magic touch！这是一个救人的游戏，这个游戏要用到两种操作方式，先是用触摸笔按照提示点击心脏部位来恢复女主角的心跳，然后是依照画面提示向麦克风吹气，给她人工呼吸，其间还会出现死神，这时玩家需要用笔来驱赶它，直至女主角奇迹般复活！整个游戏过程紧张无比，其实难度并不高，只是由于游戏逼真地再现了抢救的过程，因此投入感十足！

这款游戏从头到尾一气贯通，一直到通关后的感觉都不像是游戏的终结！真的太吸引人了！简直让人不能自拔！手握着触摸笔时的感动无法言语！目前，"Hard"模式攻略中……



3 后记

《愿为你而死》这款游戏肯定是NDS早期的难得的佳作。小沛光顾着激动了，每次玩之前都要净手并停止进食，顶礼膜拜之后方才开始游戏！不过至于本作的另类玩法确实我一直无法找到的，因为她本身的玩法就很诡异了！不得不承认SEGA的想法还是比较奇特的！要是读者大人们有什么新奇的发现，或者是研究出了什么搞怪的玩法也可以相互交流一下啊！好，本次的米花爆完了！大家如果嚼着开心，我下次就继续玩儿命爆！谢谢大家耐心看完！敬礼！

《愿为你而死》的结局是玩家战胜了BOSS并夺回了被抢走的女主角之后，BOSS向玩家开火，这时女主角上前挡下了这一击……（欲知结局，请在上文中找。）

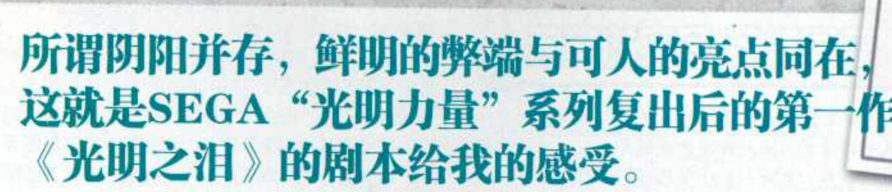
剧本评析专栏

人生活剧

一声叹息，你会看见光明的眼泪

□作者简介：薛培良，上海高等学府毕业，当年为了研读游戏剧情而选择了专修日语。对文字类游戏情有独钟，同时在日本历史方面也是好手，曾在本刊发表过诸多文章。在对游戏剧本的看法上有着自己的个性视点。　□责编/唯夜

□文、题图/薛培良



所谓阴阳并存，鲜明的弊端与可人的亮点同在，这就是SEGA“光明力量”系列复出后的第一作《光明之泪》的剧本给我的感受。



阳·人物对白和谐自然，部分剧情感人肺腑

对白是RPG剧本中体现人物个性的最重要指标之一。对话之间所给予玩家的感觉，一般就会左右玩家对游戏人物的判断。《光明之泪》（Shining Tears，以下简称为ST）中对白最大的特点就是“和谐自然，声优强大”。譬如，当西昂为阳性灵魂时，性格比较怯弱，说话一般都很规矩，语气词相当少，给人以乖巧、胆小的感觉；而当他转为阴性后，立刻表现出狂暴的一面，字里行间都夹带着粗暴的口气，诸如有点流氓腔调的“ぞ”和“ぜ”，原本的“ない”也改成了“ねぇ”。这些对白的变化虽然细微，但却直接反应出西昂阴阳之魂间的性格差异。再提那位神龙巫女琉娜，当她不断用敬语“わたくし”自称的时候就已经告诉别人，她是个家教严酷、知书达理的千金了。当然，对白的表现力还有一部分就要仰仗声优来渲染了。不得不承认，保志先生的嗓音是绝对稀有的，技艺是炉火纯青的，配弱小美少年的确有一套。西昂处于阳性灵魂时，那种迷茫间略带点颤抖的声音我看也只有保志总一郎能担当，不然如果让绿川光来就只会令人感觉到冷漠与孤僻。林原惠今次所担当的是一个配角：冰魔法师普拉内基，此人物与《新世纪福音战士》中冷若冰霜的凌波丽性格差不多，所以让林原小姐来演绎也是理所当然，并且驾轻就熟的了。合理的对白加上合适的声优，游戏人物也由此变得丰满起来，整个剧本也会因为人物的丰满而变得更加形象化，在剧情演绎方面也就会更自然，真实。



生动的人物对白造就了游戏某些情节上特别的真实、感人。我们暂且不说龙战士拉萨拉斯舍生忘死的那一幕——因为许多RPG现在都会用这种同伴牺牲的方法来赚取玩家的伤感度；更令我记忆深刻的是最后第二战后，真央与她父亲百兽国王迪奥克雷斯父女相认的情景。什么能在瞬间化解仇恨？回答是亲情；什么能使人放弃一切？回答是爱情。当真央母亲得知自己的存在会给迪奥克雷斯的仕途带来灭顶之灾后，她毅然决然地离开了自己深爱的男人，最后郁郁寡欢，含泪而终，这就是爱情。当迪奥克雷斯放下骄傲的刀，低下荣耀的兽王之首对自己女儿说：“杀了我吧！”，真央十几年对父亲的仇恨就此烟消云散，父女两人紧紧拥抱在一起的感人场面在鹭巢诗郎大师极富感染力的音乐衬托之下越发令人体会到亲情的伟大。当真央流下感动的泪时，大家是否察觉到剧本已经在点题了呢？光明之泪——“情”终究还是整个剧本的主题。

阴·主线设定半老徐娘，故事模式生拉硬套

人物以及剧情把握得不错，但在主线设定上剧本确有不足之处。作为具有十多年历史的老系列新力作，ST则很遗憾地步入了主线故事的“更年期”。历来“光明力量”（Shining Force，以下简称为SF）从一代到土星上的三代，每个故事中主要国家不超过三个，主要的为两个，一个是爱好和平具有共和性质的王国，一个则是军事力量强大的帝国。帝国中的皇帝或某个皇室成员因为被某魔王的部下所妖惑，从而发动战争，生灵涂炭。王国之中的光之战士们为了守护自己的国家则与帝国殊死战斗，最后获得光明力量或光之剑打败罪恶的魔王……这种单调的直肠子套路在20世纪90年代初期广受欢迎，可惜在FF、DQ、星海传说等老牌劲旅都拼命与时俱进，其他诸如“影之心”等个性鲜明的生力军不断涌现的今天，再使用传统手法联系主线未免不合时宜，显得相当陈旧。令人费解的是ST在这一点上依然没有进行突破，主线设定仍然一丝不苟地沿用老套路，此乃败笔之处。不仅如此，其中几个设定还有“抄袭”前几作之嫌：比如主角西昂与SF1中的男主角，两人都是失去记忆后在水边被别人发现所救，经历也出奇的相同；SF2中主角所在王国的地下有个封印魔王的古代祭坛，而在ST中最终BOSS兽魔王所在地也位于都市国家西鲁迪亚地下，并且最后一战名称为“神々の遺産”，这与SF2的副标题完全一致，翻译过来大家都知道：“众神的遗产”。

原本作为经典系列的续作，去继承前作的成功之处无可厚非，但一味地忠实移植前作模式，有如格式作文般把内容随便一套，那此游戏剧本可就让人不敢恭维了，对此笔者是有点失望的。ST的设想其实很不错，特别是“阴阳之魂”，主角西昂拥有阴阳双重性格这点对于扩展剧本内容是相当好的素材，而且游戏里还说到了双龙戒指可能夺去人的善良之心，令其佩带者陷入狂暴、贪婪境地直至消亡，这两个极具张力的部分竟然在主线内少有提及或者一笔带过，真是让人觉得莫名诧异。如果游戏继续充实这两方面的内容，把双重性格与双龙戒指结合起来，整个就是一部缩略版“指环王”，试想光明力量+指环王那是何等强大的剧本作品啊！如此一来不仅剧本色彩更为丰富，也可大大充实游戏内容，还可以很大程度上避免现在主线单调以及流程过短的弊病。不过SEGA大概更看中以前高桥兄弟为其在欧美市场打下的“光明”市场吧，所以不敢太叛逆、太颠覆，就连对一点点的“节外生枝”都畏首畏尾，一心只想把SF1和2的一些模式生拉硬套进无辜的ST中，而ST原本出色的人物刻画与剧情描述就这样被活生生地支解了。这实在给人以这种感觉：分段剧情像是新世纪的偶像剧，而整个剧本却如同80年代的生活剧，格格不入啊；一个足以绽放光彩的剧本退化成N年前的老电影，实在可惜。

游戏剧本过分老土，笔者觉得故事设计者小峰德司也是原因之一。小峰德司在SFC时代可是日本RPG界的名人。当时有本叫《マル勝スーパーファミコン》的超人气SFC杂志，在上面小峰德司连载了两年关于如何编写RPG剧情，以及如何制作一款出色RPG的个人心得与知识；并把读者的意见与提议汇合成一部名为《死亡之塔》的RPG作品，此游戏的插画还是伟大的画伯山田章博绘制的，可谓名噪一时。不过，前程往事如飞烟，好汉已无当年勇，小峰德司的剧本思想显然随着97年“マル勝”的停刊而不再进步，他那老派的SFC时代剧本观从现在来看也的确跟不上潮流的步伐了。

生拉硬套老旧模式的副作用在游戏剧本上是显而易见的，直接导致剧本多处穿透力不够，细节出现疏漏。细节疏漏或许可以“合理地”解释为与日本语暧昧的特点有关；说话含糊其词，不深思熟虑绝对体会不出其中奥妙，但穿透力不够就完全是剧本的硬伤，只能怪作者没有做好合理的铺垫。比如第一王子凯内尔在后期与西昂彼此对决，他们为何要对决？凯内尔是个追究武学境界的孤高剑士，他要对决的人当然是强者！但剧本上并未在前体现出凯内尔觉得西昂有多强，强得可以作为他的对手，从而触发此对决，只是平淡地来个过渡。虽然从战后凯内尔的对白中大家可以体会到他是为了替自己弟弟与国家的侵略赎罪才与西昂决斗，本就做好死的准备，但对于如此有噱头的强化点，剧本竟然小气得不肯在此处再多花一些笔墨，胡乱用几句对白，单纯来个战斗就结束了，什么感觉都没给玩家留下。那种凯内尔孤高中蕴藏的仁慈，冷酷中所兼有的温情都没有表现到位。

写到此地，心有余悸。总体上说，ST的剧本只能打70分，要是明年发售的《新光明力量》剧本也和她一样，顽固不化，墨守成规的话，那会是什么样子就不敢想了。我们所能做的就只有一件事情，期盼SEGA能给予我们一个名副其实的“新光明”吧。

电玩世界与中华英雄

按下游戏机的POWER键，拿起手柄，不经意间，陡然跳出的国人形象让人心头一热——虽然现在的游戏以虚幻世界为主，但任何的虚拟世界都是现实生活中生发而出的想象。作为拥有深厚精神底蕴，思想源远流长的文明古国，中国的历史文化中有许多可以令游戏设计者们取用的题材，反映在游戏设计中，便凝聚出一个个鲜活的国人形象。不管这些形象是善是恶，是忠是奸，从某种意义上说，他们是外界对于中国文化理解、想象后的再塑造，同时也反映了外界对于中国历史文化的向往。

第一典型 三国群英，写实的典范

核心提示：中国古文化对游戏影响深远，游戏中对中国历史乃至中国历史人物的描绘也是浓墨重彩。俗话说乱世出英雄，还有一句话：乱世出题材——映证者首推三国时代。所以若论游戏中“上镜率”最高之国人形象，恐怕非三国人物莫属。纵横游戏界二十余年，三国人物以其特有的“强劲生命力”，将“足迹”跨过大大小小数十款三国游戏，其中不乏一批经典人物。



长期以来，三国游戏都停留在SLG这样的战略模拟游戏阶段，这一类型游戏对于三国人物的刻画更多地止于对他们“雄韬伟略”的描绘中，玩家扮演的大多数是三国人物中的君主、统帅，尝试的是“运筹帷幄之中，决胜千里之外”的快感，通过内政、社交、征战等种种指令来实现“中原统一”的梦想。这样的游戏深刻刻画了三国时代、谋略时代的感觉，而对古代国人的勇武却难以表达，即使有战争场景，也不过是一群蚂蚁般的小人打架。即使玩家有意做“猛将”，也难以一展雄风。但就是这样的游戏，从最初红白机简陋的画面开始，就教会我们认识了曹操，认识了刘备、认识了孙权、并在心中树立起了赵云、张飞、关羽、周瑜等一大群历史英雄的形象。而且认知得比历史书上更深刻，更真切。对我们来说，说三国人物是游戏中最著名的国人形象也不为过，如今已二十出头的玩家，不知有多少人曾经都浸淫在《吞食天地》的三国梦中，一遍遍地温习着那段令人热血沸腾的历史。从某种程度上说，三国游戏中的国人形象影响着一代中国人的成长。

终于，当三国游戏发展到《三国无双》时，一种全新形态的三国游戏登场了，众多我们所熟悉的三国国人形象终于摆脱了一介“谋士”的形象，真正成为了冲锋陷阵的猛将。黄沙滚滚、狼烟阵阵，个人以为，从《三国无双》开始，硬件的技术和游戏开发思维的发展才真正还原了历史长河中三国人物勇武的形象。关羽、张飞、赵云……这些被我们歌颂了千秋万代的国人形象终于第一次真真正正地活跃在沙场之上。横刀跃马，啸傲江湖，这才是书本中传唱了千年的三国，这才是我们勇武的祖先。当游戏中文化以后，画面是熟悉的人物一夫当关，以一敌百，耳边是风声呼啸和熟悉的乡音，居然有了那么一点民族自豪感！

另外值得一提的是，除开像曹操、孙权、刘备这样一些三国游戏中的老一辈国人形象，近年来女性角色在三国游戏中大有抬头之势，开先河者约莫应该还是《真三国无双》，大乔、小乔、貂禅、孙尚香，红袖不再添香，而成了挥舞在沙场上的巾帼旗帜，女性角色的风头简直盖过了传统三国游戏中男性国人形象。尤其是那横空的一声娇叱，不知道让屏幕前多少人为之心神摇晃。再者，君不见COSPLAY现场，三国群芳争艳，尽是MM角色，其人气可想而知。

不夸张地说，三国游戏就像陪伴着许多玩家从小做到大的武侠梦，这个梦里最开始是抽象而简陋的，但随着时间的推移和我们的长大，这个武侠梦变得越来越鲜活。而光荣公司，这个看似老态龙钟的老者，在三国游戏和三国人物的刻画上，一次次地给了我们意外的惊喜，而游戏中的三国人物，也永远成了所有玩家心中挥之不去的，最生动的记忆。

第二典型 历史故事，戏说的原料

核心提示：日本人很会从中国五千年历史长河的故事中挖掘典型，三国时代是一个，但当三国游戏越来越泛滥于游戏屏幕之上后，游戏制作者开始把目光投向了中国故事中的其他著名人物形象。而中国，也确实从故事中诞生了一批非常有影响力的角色，他们在被影视剧作描绘了一遍又一遍后，终于被游戏业相中。于是就有了一只旷古烁今的猴子——孙悟空。





现在回想，孙悟空大抵算得上游戏中最著名的虚拟“国人”形象——虽非人类，但毕竟是咱们国人智慧思想的结晶，所以也勉强可算是游戏中的“国人”形象。但令人略微感到遗憾的，中国的虚拟明星却更多地出现在了日本漫画的剧情中，然后才随之登陆游戏，而更让人遗憾的是，让许多外国年轻人记住这一位“国人”明星的不是中国那博大精深的历史，而是日本的漫画和游戏。

孙悟空在游戏中的“发迹史”，大致是沿着一部名为《七龙珠》的漫画和游戏进行的，而许多国外年轻人对于孙悟空的印象，也大致停留在那个小时候长着长尾巴，拿着条棍子的小P孩身上，至于筋斗云是来自龟仙人，孙悟空其实是外星人的设计……最后，我只能对于这个已经完全背离了国人面目的“国人”形象感到无奈和一些悲哀。但无论如何，孙悟空是借着这样的游戏形象走出了国门，而且，受到了许多中国之外孩子的喜爱。

我只是感到疑惑，我们熟悉的那只猴子，到底到哪里去了?



↑让花木兰走向世界的却是迪斯尼



↑在王国之心2中花木兰也会登场

另外一位从中国故事中走出来的游戏国人明星就多少让人有点出乎预料了，她就是千古女性第一人，替父从军的花木兰。说来也可以理解，看着游戏世界的其他国人打得热闹，中国传统英雄，千古女子第一人的花木兰同志自然不甘寂寞。近年来，花木兰这号人物可谓异军突起，自从在迪斯尼的动画片里当了一回主角后，名声更是走出国门远播海外，从此“片约”不断。没过多久，又碰到SE和迪斯尼“联姻”的好事，虽然没能赶上《王国之心》的东风，不过好在搭上了续作的班车，估计现在正忙于“对镜贴花黄”筹备着上台。不过游戏毕竟还没有发售，到底怎么个样，人气如何，不是几张漂亮的宣传海报和人物设计图就能概括得了的。按照目前SE方公布的资料推断，花木兰在《王国之心2》中的戏分不会太多，也不会太少，运气好能拿上个一流配角，说不定咱国人又能出一个游戏明星。

比较运气的被迪斯尼凭空杜撰出来的那位帅小伙，上次平步青云地跟着火了一把，这次指不定又能沾上点花木兰的光。

第三典型 义字当头，豪迈的气概



↑陈贵章将中国式的江湖义气很好的体现了出来

核心提示：《莎木》之所以得到大多数国人的喜爱，想必与其中众多国人形象的登场有重大的关系。《莎木》中的国人形象，虽皆为虚拟，但却有情有义，有血有肉，中国人传统的“义”字精神也贯穿在整个《莎木》游戏中，所以我们说《莎木》感人，倒不如说是其契合了我们心目中对于悲剧英雄苍茫气概的向往和从中找回了“义气”这一流传于中国民间，也最受到国人怀念和尊敬的精神。

《莎木》中的国人形象，给人最深刻“义”字感觉的是凉在横须贺所遇到的陈家。沉着老练的陈大人，外冷内热的陈贵章，都给人留下了很深刻的印象。而《莎木》在这一方面对人物的刻画也非常契合了中国人追求“生死之交”的心理。《莎木》一代中陈贵章对凉的数次援手，乃至最后代他受伤而未能同去香港，我想，这大概是外国人对于中国式“义气”最直白的理解了。这种“义气”虽然带着很浓厚的非政府主义色彩，但中国人向来便喜欢草莽英雄的故事（这一条也可以解释中国人为什么会对于港式黑帮片怀有特殊的情感），所以很容易对此产生共鸣，再加上极富悲剧色彩的主线作为背景，陈贵章等人就成为了典型“义气”代表的国人形象。

当《莎木》发展到第二代作品时，由于将舞台挪到了中国，所以登场的国人形象变得更加丰富。这其中，刃武鹰是一个特殊的角色，他生活在非常阴暗的香港黑社会，率领着一帮打砸抢的混混，他的身份和他生活的环境决定了他注定将是一个奸猾、多疑和利己主义色彩非常强烈的人。在对凉的数次耍弄中无一不显示了他的狡猾。虽然两人最后走向了合作，但大抵上刃井非自愿“从善”，而是相中了龙镜和凤镜所可能包含的财富秘密。很难用好人或坏人去界定刃这样一种国人形象，他很像是我们时常在港式的黑帮片中所见的为生活所迫而为恶的角色——外表吊儿郎当、油滑无比，但当被人敲开了自私的外壳后，也会装作若无其事般给别人以适当的帮助，以掩饰内心的骄傲和维护自己一惯的形象。

不需要领情，也不接受别人恩惠，当凉离开，一切回到自己的生活轨道上时，利己主义会重新在刃的心中抬头。毕竟，他还是率领着一帮打手的小老大，毕竟，在86年的香港还有阳光照不到的角落。这一种国人形象，往往不使人感到厌恶，而是生出一种亲切而惋惜的情感。

莎花是整个《莎木》游戏中最具有神秘色彩也是最核心的国人形象。她代表着游戏开发者对未开化农村朴实中国人形象的想象。她天真、纯洁、自然，拥有着神秘的力量，同时她善良、真诚，令人感动。莎花出场以前，故事已经为她做过太多铺垫，高崖、白鹰、和时常出现在凉梦中的身影，都昭示着这个女孩的不平常。也许是太多的前期铺垫和二代中莎花真实出场的时间太短，使整个莎花的剧情有些单薄，在过于纯洁的外表下，莎花这样的国人形象却略微显得带有一丝虚假。而关于莎花和凉的关系，更多人愿意猜测他们是兄妹而不是情侣，大概也是源于莎花过于淳朴的形象。

《莎木》中另外一个给人留下深刻印象的国人形象——红秀英，她扮演着深藏不露的高人和寂寞的大姐姐的双重形象。她埋藏了自己的情感，一步步地引导着凉走上命运的道路，又不露声色施以援助。红秀英的人物形象，有一种中国道家所奉行的清心寡欲色彩，这是历来中国传统中对于习武人士的要求。红秀英将这种精神带给了凉，教会他“心如止水”，宁静致远。其实，正是因为这样要求自己，红秀英的角色才更多地打上了悲剧的烙印。在她平静面貌下，是澎湃的内心，这样的形象，反而让人觉得真实而感人。

《莎木》中登场的国人形象众多，熏芳梅的可爱害羞、小王的仗义相助，还有文武庙一干朴实的徒弟等，《莎木》许多地方着墨不多的国人，都给人留下了亲切而贴近的感觉。此外，《莎木》中还有许多中国高人的形象，大抵上体现了一种“大隐隐于市”的精神，令我们感到亲切，而其中所带有强烈的神秘主义色彩（例如莎花在游戏开始时便吟诵的古诗，还有龙镜和凤镜的秘密）也非常吸引中国玩家。

窃以为，《莎木》中众多的国人形象，虽为虚构，但却最为贴近中国玩家对于“现代江湖”的想象，所以，受到中国玩家的喜爱也是在情理之中。





春丽——所有中国游戏玩家的骄傲！

第四典型 巾帼英雄，亮丽的风景

核心提示：一直觉得《搏击玫瑰》是个好名字，格斗中的女性，总有种烈焰中绽开的花朵般轰华绚烂的美感。这些格斗游戏中的女性角色，可刚，可柔，可清，可艳，说她们某种程度上主宰着玩家们的视线也不为过。作为东方格斗技巧最大的发源地之一，中国的中国武术博大精深，声名远播，流传到游戏中也不足为奇，于是，游戏中总有那么一群中国女子，或抱绣拳，或展纤腿，或舞剑，或抡枪，跳跃在华丽的格斗舞台上。

若论女性格斗家的开山师祖，街霸系列的女中豪杰春丽恐怕是当仁不让。同时，她也是格斗游戏中目前风头最劲的女性角色。"包子头"，蓝布衣，春丽的形象不是最有特色的，但却是最令人怀念的，从当初略带稚气的女孩成长到现在女人味的干练，春丽始终是游戏中中国女性的典范之作。

在游戏的设定中，春丽的身份是美丽的国际经常机构特别搜查官，为了找寻犯罪搜查中失踪的父亲，以18岁的年轻岁数步入刑警之道。一方面，春丽是一名身怀中国武术绝技的顶尖格斗家；另一方面，春丽也是一想起失踪的父亲就担心得流泪的温柔的女性，这种既刚既柔的性格设定非常符合外国人心目中对传统中国女性形象的想象。对于春丽的武术，游戏中是这样描绘的：在传授的中国拳法里加入自己的理解，并融入各种拳法，磨练出纯熟的蹴技，这就是春丽的格斗流派。活动自如的脚力和天生良好的平衡性，汇集于跳跃和蹴技的攻击以HIT&AWAY的形式展开。另外还长于使用"气"，擅长掌中发气给对手以冲击。——春丽的攻击华丽而迅速，在对角色的使用中，她通常是用快速的的动作打乱对手，发现空隙便施以投技。而且，以距离广阔的空中投掷，还能制约空战。



春丽的腿技很美，所以有玩家形容她是格斗场上华丽的舞姬，从最早的红白机开始，春丽的招数中便有许多腿技，而且颇有攻击成效，发展到今天，春丽的腿技已经得到极大的丰富和修正，变得更具备观赏和实用性。但无论从哪一方面来说，春丽是格斗女子团中当之无愧的女中豪杰。

说了《街霸》系列，就不能不提到和《街霸》系列齐名的《格斗之王》系列，和《街霸》系列一样，《格斗之王》也培养了受欢迎的中国女性格斗家，那就是李香绯。

当"包子头"成为一种外国人眼中的"时尚"，格斗游戏中的其他女性角色就难以免俗，春丽开了先河，紧随其后的就是穿梭在《饿狼传说》和《格斗之王》中的李香绯小姐。

作为《饿狼传说》中第3位登场的女性角色，很明显17岁的李香绯是一位中国美女，而且由"心跳"系列中藤崎诗织的配音者金月真美小姐来为其配音，所以应该能吸引相当多的男性玩家。不过同样是为了示以"国际化"，李香绯的出生被设定在了美国，所以，每当这位可爱小姐端着包子登场时，从背景到音乐，总带着一种浓厚的唐人街味道。应该说，在游戏中，李香绯是被西化的国人女性形象，同时，她也代表着外国游戏设计者对中国传统武术女性的美好想象。

李香绯的格斗流派很明显是属于中国武术，但并没有给她设定流派，只以"全部"中国武术一言蔽之，比之春丽，李香绯的招式更加给人娇俏可爱之感，加上活泼动人的挑逗技，如说春丽是非常有魄力的女人，那么香绯就是娇俏伶俐的女孩。在她的招式中，"天崩山"由于出招速度快，起手无敌，"闪里肘皇"也是非常有特色的动作。

最喜欢的还是李香绯喜欢午睡和讨厌礼仪的设定，小女人的慵懒可爱表露无疑。

《死或生》的众多MM中，LEI FANG的名字被大多数中国游戏媒体翻译成了雷芳，年龄稍长李香绯两岁的她，终于摆脱了包子头，梳上了更有女人味道的麻花辫。喜欢豆腐之类中国食物，喜欢香料按摩，雷芳的性格很"东方"。不过奇怪的是游戏中的女性角色似乎总摆脱不了旗袍情结，雷芳也不例外，高开叉的旗袍配上超尖底的高跟鞋，流露出的不是传统，而是华丽的时尚和性感。说得更露骨一点，在花枝招展的格斗技巧外，对于玩家来说，雷芳的形象更像是一只养眼的尤物。

性格上，雷芳被设定成了一个极其好胜的女孩子，因为有一次被Jann Lee从一伙暴徒手中救出，在感激的同时，她依然觉得非常的不服气，虽然Jann Lee在几次的DOA大赛中都展现了其高超的武术，但她相信总有一天她一定会打败他的，于是便参加了DOA大赛。清纯中带着一种骄傲的雷芳，偶尔，会被她美丽眼睛里流露出的坚强所折服。

最后再提一下《VR战士》中的陈佩，在格斗美女的阵营中，可能年龄已过二十好几的陈佩小姐被提到的次数会少一些。在游戏中作为"动作女星"登场的陈佩，实际上更像是一名名副其实的武学大师。和SEGA一贯的风格相契合，陈佩的花拳绣腿显得要少得多，而武术也是中国著名的流派"燕青拳"，比起前几位，陈佩倒更像一位正宗的拳法大师，二十多岁的她显示出了一种成熟的魅力。

第五典型 顶天立地，男儿当自强

核心提示：写到这里，才发现不知道为什么国人的形象总是和武术联系到一起，大概只能解释为中国武术留给游戏界制作人的印象太过深刻。所以，男性的国人形象似乎一鼓脑儿地涌向了格斗游戏，足迹踏遍《街霸》、《格斗之王》、《死或生》、《VR战士》等诸多系列。

游戏中，男性的武术家形象甚多（我很想写：多了就不值钱了……）相对于女性格斗家中的齐刷刷拥有漂亮脸蛋和魔鬼身材的中国女孩，男性格斗家中的国人形象显得更加异彩纷呈。



《格斗之王》中的镇元斋可能称得上目前游戏中年龄最大的国人形象（那个变态的童虎要排除在外），虽然从94年就开始参加比赛，但自身形象感染力有限，混到现在也还是个二流角色。但从另一方面来看，作为麻宫雅典娜和拳崇的师傅，以89岁高龄进入格斗队伍的镇元斋也是一个很有特色的国人形象，隐藏在那副醉醺醺不醒人事外表下的，是真人不露相的高深。

镇元斋喜欢酒，拳法也是很有中国代表的"醉拳"，约莫是外国人对于中国武侠片中的中国功夫总有一种神秘的猜测，比如轻功，比如醉拳，中国

武术的传奇在游戏中得到了实现，于是，镇元斋的"醉拳"作为一种神秘文化而登场在游戏中。在设计这个人物时，想必游戏制作者查阅了相当多的资料和影像。本人不是格斗高手，但也玩过几天《格斗之王》，个人觉得，《格斗之王》在对于"醉拳"的出招感觉还是掌握的比较好的，虽不能说"静若处子、动若脱兔"，但在高手的使用下，也有那么几分让人防不胜防，这种感觉在那个小老头一骨碌滚过身边，随后甩出那个法宝葫芦时显得更加强烈。

还记得偶然在人物介绍中看到镇元斋的兴趣竟然是麻将，于是陡然多了种异样的"亲切"。只是不明白镇元斋为何憎恶大熊猫？不管怎么说，这位特殊的老人一直以他特有的不紧不慢的步伐，走在游戏中国人的队伍里。

在《格斗之王》的超能力组，还有一名令人感到亲切的超能少年——椎拳崇。同样是从《格斗之王94》就开始登场，但这么多年过去了，椎拳崇仍然是一副稚气未脱的孩童样子，看漫画，吃包子，喜欢雅典娜，把雅典娜的第一张专集和歌迷送的娃娃视做宝物，不管从哪一方面说，椎拳崇都是一个可爱而善良的少年，为了和雅典娜实现一年一度的旅行而一次次地参加格斗之王的比赛，更是喊出"只要和雅典娜组队，其他谁来都无所谓。"真是可爱而率直的小伙子。

因为《格斗之王》在角色能力设定上的不平衡，所以椎拳崇虽然登场历史悠久，但却并不是一个很深入人心的国人形象。

说了《格斗之王》，再谈谈在中国街头也曾红过一时的《月华剑士》。若论喜欢程度，本人对于其中的国人李烈火绝对要超过其他很多游戏中的国人形象。

一身红衣加上手中的折扇武器，很容易让人联想到描写明清时代武侠生活的电视剧。而玩过《月华剑士》系列的人都知道，李烈火的速度很快，快到了让人难以对付的地步，而威力巨大的连续技对于其速度简直就是风助火威——在电光火石的一刹那，他已经挟风带火地袭到了你的面前。而李烈火不但拥有全角色中最快的速度，也拥有全角色中最优良的空中性能，他的空中重斩为向下压的两段踢，攻击判定的范围达到了一个弧形，当他在空中出腿后，没有人能在空中与他硬拼。而且在他的空中踢击中对手后，还能续接龙翔旋与无影脚两种空中必杀技。空中挡弹对李烈火也无效，在空中受身后李烈火仍能发出上述两种空中技，而此时的你，却正处于空中挡弹后的硬直里，连空中防御都不可。

用一句形象的话形容——在面对使用李烈火的高手时，如果你没有超敏感的反射神经，那么在噼哩啪啦一阵令你眼花缭乱的连续技后，你会发现，你的血槽只剩下了短短的一截。这种设定很像是中国武侠片中对于高手过招的描绘——眼花缭乱、电光火石——况且李烈火的所有招式都拥有几乎为零的发招硬直时间，分明就是一名身怀绝技、出手闪电的中国功夫高手。

有高手说，对付李烈火的方法就是：他快，你要比他更快。

《VR战士》中也有两名非常受欢迎的男性武术家角色，一是厨师陈洛，一是少林和尚雷飞。相信雷飞给许多喜欢《VR战士》的玩家都留下了很深刻的印象。雷飞的招式很刚猛，很有中国武术者的一种大家之风，关于这一点，凡是看过《VR战士4》宣传画面的人，想必也会对其一招一式的硬朗有深刻的印象。而一如SEGA公司的游戏风格，《VR战士》中雷飞这名角色也在保证其动作的严密性、平衡的同时被培养成了一名实力非常强劲的角色，招式并不华丽，但却实用。

最后再提提咱们典型的中国帅哥——王虎。

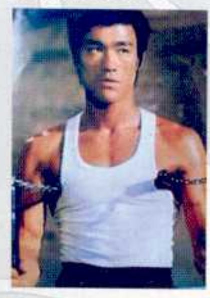
有人说，王虎是游戏中中国帅哥的形象代表。刚劲，利落，功夫已经练到随便拿一样东西都能当武器的武术最高境界，战斗中还经常谦让对方，将自己的武器丢掉，空手入白刃。够帅吧。



李连杰最让人怀念的是黄飞鸿的经典形象

第六典型 游戏中国人影视明星

核心提示：活跃在游戏中的不光是大把的虚拟形象，现实生活中的众多明星也要不甘寂寞地插上一脚，游戏，不光能让生活中的真实明星化身除暴安良、无所不能的正义化身，甚至能够让过世的明星再一次活跃在荧屏上。



游戏中最早的国人明星恐怕要推成龙。还记得小时候玩过一款被称为《成龙踢馆》的横版过关游戏，大抵上是由玩家扮演成龙的角色，闯入一家道场，将层出不穷的敌人一一踹翻在地，然后直捣BOSS。游戏虽小，但也给人乐趣无穷，那时候，成龙成了许多孩子口头上的游戏明星——虽然许多年后我们才知道那个游戏的主角并不是那个我们耳熟能详的国人功夫明星。时至今年9月，成龙大哥再次活跃在游戏的画面上，这一次，成龙登陆了一款索尼公司所开发的，名为《成龙大冒险》的PS2游戏，据说这也是成龙的第一次涉足游戏界。在游戏中，成龙为寻找具有神秘力量的护身符而带着自己的侄女展开了全球的冒险，足迹甚至前进到了月球。而在游戏的过程中，成龙与他的侄女还将对抗来自远古中国的怪物以及名为"黑暗之手"的忍者集团，而成龙每获得一枚护身符，便可获得一种特殊能力。对于这样的游戏，故事本身倒不是重要的，重要的反而是明星的号召力。

再回头谈谈明星的号召力，若要将之排上座次，现下风头最劲的国人游戏明星可谓金城武，《鬼武者》一出，金大帅哥一鸣惊人！这是一次游戏与影视明星完美的结合演出，明星的号召力吸引了更多的非玩家出于对自己的喜爱而投入游戏的怀抱，而游戏本身素质的优秀也促成了明星在更多人群的号召力，所以不管是对于《鬼武者》还是金大帅哥本身来说，都是有个双赢的局面。而同时，游戏中的国人明星也终于摆脱了"动作明星"的桎梏，向着时尚偶像的方向开拓出自己的一片天地。

值得一提的是，《鬼武者3》中许多的特技动作皆是由香港著名功夫明星甄子丹完成，而这些华丽的技巧和引人注目的动作最后都被"嫁接"到了两位主角的身上，所以，说甄子丹是《鬼武者》这一部游戏幕后的国人明星也不为过。

第七典型 中国足球队……

……

……………

我不是在恶搞……

我不知道这支队伍能不能算做游戏中的国人形象，但既然他们已经进入了游戏范畴，那想必也应该进入了我们讨论的范围。

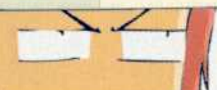
虽然现在中国足球已经变成了你假我比你更假的闹剧，虽然现在足球革命俨然成了一种时尚。在中国足球节节败退的现实景况下，不管你承不承认，自从中国队出现在足球游戏中后，足球游戏已经成了许多玩家或找安慰、或找发泄的载体。游戏中的中国球员也成了玩家们讨论的话题——即使现实中中国足球让人觉得失望，那么在游戏中让"影子杀手"祁宏随时准备刺出致命一剑又让如何，或者让李铁成为中场不可逾越的长城，或者让范大将军坐镇的中路更是令对手望而生畏，再或是把孙继海变成边路的一把尖刀，申思、马明宇、江津……一个个熟悉的名字，一张张熟悉的面孔，游戏中的中国足球队员形象恐怕让人又爱又恨。

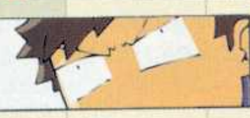


后记 游戏中的国人形象很多，但大多数的身份都归属于武学大师，一方面说来，中国的武学已经受到世界的瞩目，成为独一无二和大家争相借鉴的对象；但从另一方面来说，游戏中武侠式国人形象的泛滥，也从一定程度上显示了外界对于中国认知的局限。但不管怎么说，能够在游戏中看到我们熟悉的形象都是一件令人感到亲切的事情，因为它至少告诉我们，在广袤的游戏世界里，他们被世界各地的制作者、玩家们关注着，讨论着，游戏中的国人形象，以另一种方式在向世界宣告着我们。

文/魏萍 责编/北斗

临别的朋友啊


小看我！哼！够胆就放马过来吧。


葡萄！跟我比你输定了！


我射！
我顶！
我抢！




还是你厉害呀！又输给你了……
你也大有进步呀，不简单。


你的机会很多，只是没有把握住，看来你还是缺少些东西……


学习从来没这么认真过
哦！那缺少什么？
你缺少的是……


你就是缺少这本次世代传媒推出的……
突然出现！
……
……
轻松胜利十一人


搞什么乱！
找死！


小正！我缺少的到底是什么呀？


也没什么，其实就是你练习太少的缘故。
倒！


废话！我家没有PS2，我当然练习少啦！


说得也是……
你现在还没存够钱哪？


我好爱好爱你呀！昨晚还梦到你。
抱！
根本没听我说呀。


这么喜欢就给你吧！
！！


你……你说把你的PS2给我？


真的！
真的！
不用花钱？
不花。
PS2


那我先走了……汗……
是真的，没骗你啦。


因为我就要离开这里去西藏了。


你说什么！？


以前就很向往，毕业这么久也没找到工作，正好学校还有两个名额。


真……的么，那你把机子也带去呀……


以后很少有玩游戏的时间了，所以这个PS2就留给你做个纪念吧。


搞什么呀你，竟然这样……


葡萄……


沉默……


既然你决定了，那这个也带不走了吧！
啊！我的20周年版擎天柱！



















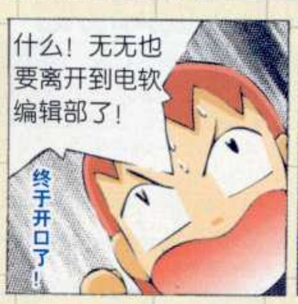


















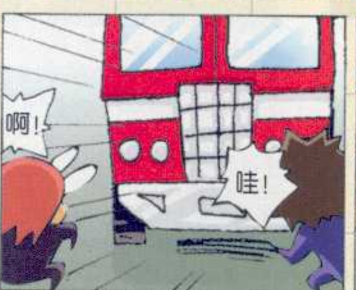


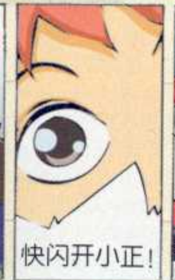


















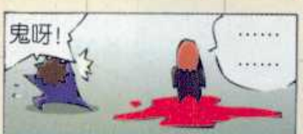












次日……



结果小正因为体检的关系无法去西藏援救了，PS2物归原主，还白请了可乐，大损失的说……







PS2 角色扮演

游戏原名：ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君			
SQUARE-ENIX	2004.11.27	9240日元	178Kb
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

勇者斗恶龙8

天空，大地，海洋与被诅咒的公主

□文/神无月
责编/北斗 龙马

游戏简易流程

【第一章】

1. 野营地，与央卡斯对话，打败三个史莱姆。
2. 德拉佩挞，水井内有皮之盾，教堂右边墙角的罐子中有守护种子。
3. 先与央卡斯对话，再去酒馆与路易内罗交谈发生剧情。
4. 进入路易内罗家与尤利玛对话。
5. 第二天出南门往上进瀑布洞窟，打败BOSS得到水晶玉。
6. 回路易内罗家发生剧情，完后出南门在分岔口往左走，再见一路牌后往右就可看到利萨斯村。
7. 两小孩剧情后进入右上洁茜卡家，一直到三楼看到老鼠进洞，调查老鼠洞。
8. 控制宠物特泊下楼梯，顺着扫帚上写字台，拿到信，随后沿着楼梯旁爬上去返回原路。
9. 对小孩泊尔卡对话，再使用那封信发生剧情。
10. 来到左边的利萨斯像之塔7F遇到塞吉斯，争取在此把主角的“ゆうき”技能加到8，获得“ルーラ”魔法，作用是直接飞到以前去过的地方。
11. 塔内剧情完结后回村到洁茜卡家二楼，情节过后出村沿左上小路一直走。
12. 很长一段时间后来到港町泊尔特林克，这里早上武器、道具店才会有人。
13. 来到正中的船运站，看到洁茜卡触发剧情，随后整备一下，完毕后再与她对话开始BOSS战。
14. 胜利后回村，准备一下后再到船运站与洁茜卡对话，她加入队伍，船驶离港口，第一章完。

【第二章】

1. 剧情后仔细找找船上的道具，有不少好东西。特别是船长室里的“ブロンズナイフ”。
2. 与特罗迪对话，以后可使用炼金釜合成道具。
3. 船靠岸后，砸掉所有木桶和罐子，内有好东东。与宿屋右侧的男子对话得到“铁のクギ”。

手柄按键对应功能

按键	功能
■	查看地图
▲	直接调查或对话
×	取消，加快对话显示速度
●	开启主菜单
SELECT	查看怪物资料，道具收集，炼金与怪物伙伴

游戏主菜单介绍

日文	中文	日文	中文
はなす	对话	じゅもん	咒文
どうぐ	道具	なかま	同伴对话
つよさ	状态	さくせん	作战等更改

注：攻略分为“剧情纵观”、“简易流程”、“迷宫分析”和“BOSS攻略”四个部分，为了剧情需要主角名为“勇者”。

【第一章】感动啊！伟大的骨肉情

【人名对照表】

日文假名	中文译名	日文假名	中文译名
主角	勇者	ルイネロ	路易内罗
ヤンガス	央卡斯	ユリマ	尤利玛
トロデ王	特罗迪王	ポルカ	泊尔卡
ミーティア姫	米迪亚公主	サーベルト	萨贝尔特
ドルマゲス	德尔玛凯斯	ゼシカ	洁茜卡
ライラス	莱拉斯	——	——

【地名对照表】

日文	中文	日文	中文
ドラペッタ	德拉佩挞	リーザス像の塔	利萨斯像之塔
滝の洞窟	瀑布洞窟	港町ポルトリンク	泊尔特林克
リーザス村	利萨斯村	トロデーン城	特罗迪恩城

曾经风光无限的特罗迪国王因被邪恶法师德尔玛凯斯所诅咒，自己变成了绿色的怪物，女儿米迪亚公主变成了一匹白马，特罗迪恩城堡则变成了荆棘丛生，魔物纵横的废墟。还好，大难不死的国王在贴身护卫勇者的保护下与公主一同安全地逃了出来。思前想后，特罗迪国王决定去德拉佩挞镇找德尔玛凯斯的师傅—尊者莱拉斯寻求解除诅咒的方法，在途中收得弃暗投明的山贼央卡斯。一行人顺利到达德拉佩挞镇后，厄运不断。先是获悉尊者莱拉斯已在不久前的一次大火中仙游，死因蹊跷，很可能是被人纵火暗杀，一个曾经来访的诡异道化师有重大嫌疑，之后特罗迪国王又被镇里的人当作怪物赶了出去。莱拉斯的死使得解除诅咒变得遥遥无期，唯一的方法只剩下亲自找到德尔玛凯斯，可他目前下落不明…正所谓山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村，正当大家一筹莫展之时，少女尤利玛的出现打破了僵局。她正是以前名扬天下的占卜师路易内罗之女，不过现在路易内罗因为没有水晶球，已经发挥不了真正的力量，而尤利玛曾经做梦预见到特罗迪国王能帮她实现愿望，她的愿望便是找到父亲的水晶球。特罗迪



被尤利玛的孝心与真诚所打动，答应了她的请求，并让勇者去瀑布洞窟取回水晶球。

勇者很顺利地从瀑布之主萨巴恩处拿回水晶球，不过却从萨巴恩口中得知水晶球是路易内罗自己扔掉的，这是为什么呢？回到路易内罗家，一切都明朗了。原来尤利玛并非路易内罗的亲生女儿。以前的路易内罗为了出名，不管委托人好坏都无差别占卜，尤利玛的亲生父母就是因为被路易内罗占卜出了藏身之地才被仇家杀害的，为此路易内罗内疚不已，终日借酒消愁，可惜愁更愁，就变成现在这副自暴自弃的样子了。但尤利玛其实很早就知道实情，她并不怪罪养父路易内罗，还真心感谢他多年含辛茹苦地养育自己，并劝他重新振作。听到尤利玛的一席话后路易内罗也就走出阴影，并答应为恩人勇者他们占卜出德尔玛凯斯的去向。次日，路易内罗凭借水晶球的魔力，不仅占卜到德尔玛凯斯正往南边的小村利萨斯赶去，还了解到原来莱拉斯也是被他所害。特罗迪国王知道后，大骂德尔玛凯斯是个欺师灭祖的畜生，随后众人火速赶往南边小村利萨斯。

刚进利萨斯村，央卡斯的打扮就被两小孩误以为是盗贼，误会解除后勇者他们了解到此处的大户人家，贤者一族的阿尔巴特家最近笼罩在悲伤的气氛之下，原因是唯一的男性继承人萨贝尔特前不久在利萨斯像之塔内被魔物杀害了。这么巧？不会和德尔玛凯斯有关吧。勇者觉得可疑，便赶去阿尔巴特家看个究竟，正巧遇上此家大小姐洁茜卡为报兄长之仇，





留下遗书一封后独自前往利萨斯像之塔。这可不得了，万一有什么危险，作为整个村子希望的阿尔巴特家就绝后了。在男孩泊尔卡的请求下，勇者答应他前去营救洁茜卡。

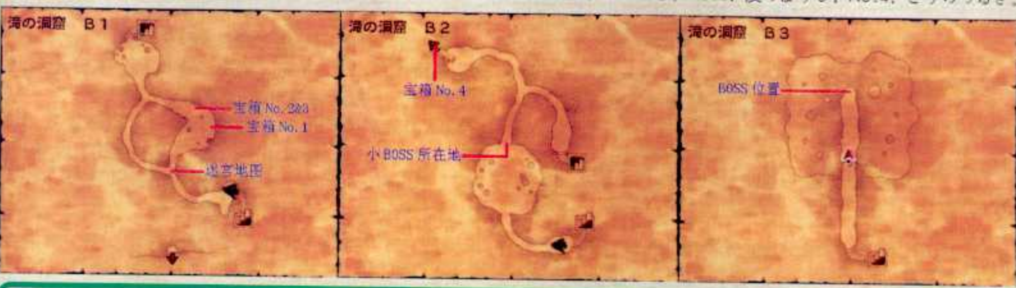
塔顶勇者与洁茜卡不期而遇，但她误会勇者是杀害哥哥的凶手，并用火魔法连续攻击勇者与央卡斯，正好一个火球打中了利萨斯之像，激活了封印在神像之内萨贝尔特生前的灵魂。萨贝尔特告诉洁茜卡，自己并非被魔物所杀，更不是勇者所害，而是一个诡异的道化师，画面一闪，萨贝尔特被害一幕重现，无庸置疑，这又是德尔玛凯斯干的缺德事！最后，萨贝尔特鼓励洁茜卡要坚定地走自己选择的路，不要迷茫更不要放弃！随后化作点点星光飘散而去，洁茜卡失声痛哭。

回到村子，洁茜卡执意要去追击德尔玛凯斯替兄报仇，而她老妈则极力反对，认为女孩子应该在家默哀怀念，不能出去抛头露面。最后两人争执不下，老妈抛出狠话，说洁茜卡要是真想去，就永远别回来，洁茜卡听后毅然整理好行李，对着老妈说道：“是哥哥让我走自己选择的路！我一定要走下去。”随后愤然离家出走，据泊尔卡说是去了港町泊尔特林克。果然，在泊尔特林克遇到了洁茜卡。听说德尔玛凯斯去了南大陆，但现在海上有章鱼怪挡路，没法开船。勇者与洁茜卡为了追寻共同的敌人合力打败了体形庞大的章鱼怪，

意外的是，章鱼怪也是被德尔玛凯斯煽动后才开始攻击海上的船只，看来这个邪恶法师简直到了十恶不赦的地步。港口前，洁茜卡正式加入队伍，她将与勇者他们一起追寻那个杀兄仇人—德尔玛凯斯。

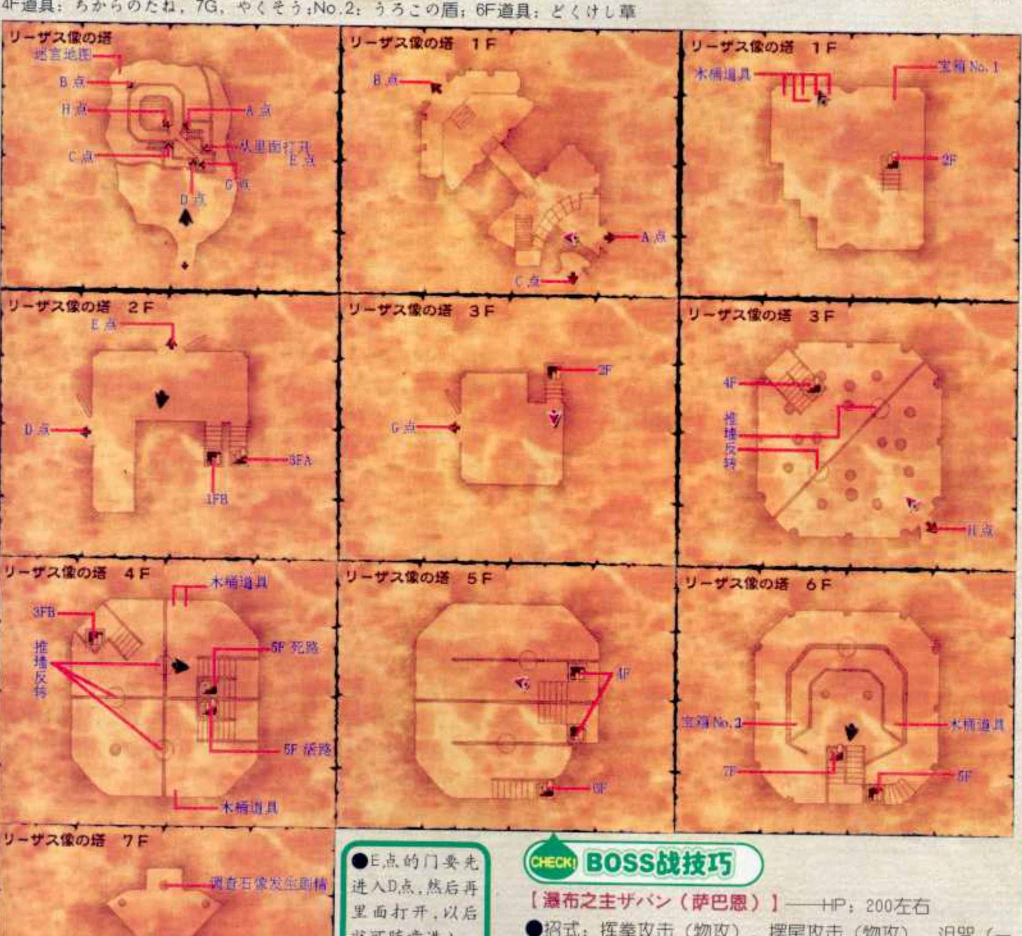
CHECK! 迷宫研究

【滝の洞窟（瀑布洞窟）】 宝箱与道具——No.1：やくそう；No.2：キメラのつばさ；No.3：皮のぼうし；No.4：どうのつるぎ。



●Lv3左右进入洞窟比较合适。
●身上带好5个或更多药草，每人起码配2个。
●进入洞窟，先拿地图，往后迷宫都如此。
●B2起会出现火灵，放火魔法，伤害6—8HP，注意。
●B2中间的小BOSS选“はい”可避免战斗，等他靠边再选“はい”可与其战斗，不是很强。
●主角Lv6习得咒文“リレミト”，使用后可直接回出口。
●最好练到Lv7再去挑战大BOSS。此次遇敌率设定比较低，方便起见可把央卡斯的“にんじょう技能”加到4，会出现特技“くちぶえ”，一使用就能遇敌。

【リーザス像の塔（利萨斯像之塔）】 宝箱与道具——No.1：すばやさのたね；1FB道具：22G，11G，やくそう，まんげつ草；4F道具：ちからのたね，7G，やくそう；No.2：うろこの盾；6F道具：どくけし草



●E点的门要先进入D点，然后再里面打开，以后就可随意进入。
●有种红色青蛙怪攻击它一下后会变得很强，建议通过蓄力攻击一次性解决掉。
●3F开始有转墙，调查后可到另一边。●7F调查石像发生剧情。

CHECK! BOSS战技巧

【瀑布之主ザバン（萨巴恩）】——HP：200左右

●招式：挥拳攻击（物攻），摆尾攻击（物攻），诅咒（一回合行动不能），ギラ（全体火魔法）

●打法：建议Lv6或更高再去碰他，并把主角的剑技能加到4，可提高剑攻击力5。此怪物理攻击可损11—19点HP，HP在20点左右就回复，火魔法威力不大别慌。主角不怕他的诅咒，央卡斯好像每次必中；边回复边砍他为上策。

【狂暴章鱼怪オセアーノン（奥塞亚农）】——HP：350左右

●招式：章鱼爪攻击(全体物攻)，火焰吐息(火属性全体攻击)
打法：建议Lv11级，央卡斯更换武器“铁のかま”，泊尔特

4 用炼金釜把在船长室得到的“ブロンズナイフ”与宿屋男子处得到的“铁のクギ”合成为“とうぞくのカギ”。

5 有了“どうぞくのカギ”就能打开以前某些宝箱了。

6 沿着小路一直往上，就可看到玛依艾拉修道院，进去逛逛，随后出来往左边桥沿路走。

7 看到路牌后往右，就可到达德尼镇。在酒馆与库克尔交谈发生打斗剧情。

8 回玛依艾拉修道院，进入内部与看门人交谈发生剧情。

9 进入后到地下牢发生剧情，最后上楼遇见库克尔。

10 沿修道院右边的小山路一直向上，途中的骑士回避即可，来到旧修道院遗地。

11 旧修道院遗地内打败BOSS，便可到修道院的院长楼，外面罐子内有小金币。

12 进入院长楼调查书柜可得合成秘方，与修道院长对话发生剧情。

13 监狱内与央卡斯对话库克尔前来营救，剧情后修道院发生大火。

14 回修道院的院长楼，悲惨一幕发生，随后是葬礼。

15 与马尔丘罗对话，得到世界地图。之后库克尔加入队伍。

16 用旧修道院遗迹得到的“铁のクギ”与“ブーメラン”合成强力武器“ハイブーメラン”。

17 从德尼镇前的分岔路口一直沿路往上走，途中有个教会可以休息与记录，再继续走就可到阿斯肯兹城。

18 来到城堡最上层，看见基拉敲门，剧情后下楼看到她，与之对话。

19 深夜再进入城堡二层，看到哭泣的国王，对话后下楼遇到基拉，发生剧情。

20 用“ルーラ”传送到“川沿いの教会”，对面有个民家，与里面老奶奶对话。

21 随后往老奶奶屋外内侧的山坡下到河边，沿河一直往上走就可到一洞窟。

22 洞窟只有一层，过去后是座小山，到达山顶，等段时间就会出现月之门。

23 进门碰到依修玛伍利，和他对话后带他去见国王。

24 剧情后出城，央卡斯建议去南边他以前的老窝打探点消息，第二章完。

【第三章】

1 出阿斯肯挞城一直往南走，穿过树林可见一湖畔小屋子，可在内休息。

2 从小屋出来继续南下，途中经过莫利小屋，再走点就可看到帕尔米德镇。

3 镇子右下酒馆后面有个楼梯可以上去，走到中央附近看到一下去的楼梯，里面就是情报人的房间。

4 发现情报人不在，回左上有旅馆的酒馆，在里面与特罗迪对话后发生剧情，公主不见了。

5 与镇里所有人对话后去了望塔右上堆满杂物的小房间发现小偷。

6 去右下酒吧，与酒保对话进入暗之商人的秘密房间，再与商人交谈即可。

7 现在出镇，去西北女盗贼凯尔达的基地，路上敌人多而强，注意。

8 与凯尔塔见面后再去北边沙漠中的剑士像洞窟，打败BOSS得到宝石。

9 回凯尔塔的基地把宝石给她后，公主得救。

10 传送到阿斯肯挞城，一直往西进入群山围绕的地方，山顶有小屋可记录与休息，井内可得到史莱姆皇冠。

11 从小屋再往西北走，看地图就可到达古船遗迹，之后发生剧情。

12 往北一直走，有个教会可以休息与记录，再继续北上就是特罗迪恩城。

13 进入城内走到1F左下的图书馆，调查右下的书柜。

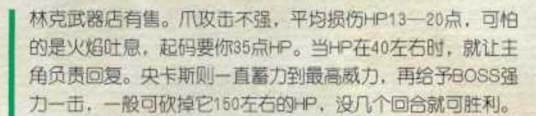
14 到夜晚月影之窗出现，进入后与依修玛伍利，说要月影竖琴。

15 传送到阿斯肯挞城，与国王对话，进入宝物库发现被盗，进入墙洞中。

16 出洞就是大地图，往北进入土拨鼠的基地。

17 在基地深处遇到BOSS，胜利后得到月影竖琴。

18 回特罗迪恩城，到夜晚进入月影之窗，把竖琴给依修玛伍利，剧情后就可使用船了，第三章完。



林克武器店有售。爪攻击不强，平均损伤HP13—20点，可怕的是火焰吐息，起码要你35点HP。当HP在40左右时，就让主角负责回复。央卡斯则一直蓄力到最高威力，再给予BOSS强力一击，一般可砍掉它150左右的HP，没几个回合就可胜利。

【第二章】安息吧！不屈的亡者魂

【人名对照表】

日文假名	中文译名	日文假名	中文译名
ククール	库克尔	シセル	希塞尔
マルチェロ	马尔丘罗	キラ	基拉
オディロ	奥迪罗	イシュマウリ	依修玛伍利
パウァン	帕瓦恩	——	——

【地名对照表】

船着场	码头	ドニ町	德尼镇
マイエラ修道院	玛依艾拉修道院	アスカンタ城	阿斯肯挞城

船缓缓驶离港口，海风迎面，清新舒爽，碧海蓝天，这种感觉真好。不过勇者他们身负血海深仇，恐怕没有心思去体会眼前这些美好的东西吧。央卡斯总会挑时间逗大家乐，这不他开始对洁茜卡讲述自己如何洗心革面，从山贼成为勇者手下的原由。用他的话说是能催人泪下的动人故事……央卡斯原是个做无本买卖的山贼，一天他终于醒悟，决定金盆洗手不干了。可惜，他的行为举止，装束打扮还是摆脱不了山贼的影子，人们依然把他当贼看待，最后混不下去又开始重操旧业。一日，他照例上山拦路抢劫，正好遇到勇者一行人，由于自己不小心砍坏了吊桥，差点落入悬崖摔死，多亏勇者不计前嫌救他一命。因此他佩服勇者的心胸广大，心甘情愿做他的小弟，正所谓盗亦有道也。

不久船靠岸了，众人路过著名的圣堂骑士基地玛依艾拉修道院，来到德尼小镇。今天小镇显得很热闹，主要因为玛依艾拉修道院的赌神库克尔骑士在此与人切磋技艺，很明显，对方已经输得发急了，一拍桌子说库克尔抽老千！央卡斯看不过去和他理论起来，这下可好，酒馆内来了一场大乱斗，又是砸桌子，又是扔凳子，非常热闹。打斗间隙，库克尔乘机溜了出来，临走时送给洁茜卡戒指一枚，并承诺拿着戒指去玛依艾拉修道院找他就能得到酒馆损失的赔偿。





修道院内，圣堂骑士死活不让勇者等人进去，团长马尔丘罗虽然表面彬彬有礼，但看上去像是个城府极深的人。好不容易进入修道院后堂却发现库克尔正被关在地牢中接受马尔丘罗的教导。看得出马尔丘罗对桀骜不驯的库克尔也无计可施，不过在他的话语里更多的是对库克尔的排挤与冷漠，令人惊异的是他竟然说自己与库克尔身上流着相同的血，难道他们是兄弟？看来暂时是碰不到库克尔了，勇者决定去拜访一下修道院院长奥迪罗。

可惜骑士们说要见院长需得到马尔丘罗团长的首肯，刚想去征求团长的同意，库克尔突然出现在眼前。他神色紧张，说感觉到一股邪恶的气息盘旋在院长居住的小楼之上，但他在骑士团名声不好，团长肯定不会相信，现在只能恳请勇者等人通过旧修道院遗址的密道潜入院长楼，自己则在此地以防万一。听库克尔这样一讲，勇者也隐约觉得周围邪气逼人，这气息有点熟悉，不会是……先不猜测，答应库克尔的请求后勇者火速赶往遗址，希望他的猜测不是真的。

千辛万苦，勇者一行终于通过密道进入了院长楼。楼内两个守护骑士已被打倒在地，很显然有不速之客已经侵入此地了。当勇者走上楼的一瞬间，那位不请自来的客人"嗖"地一下消失不见了，邪恶气息也随之消散了，看背影真像那个人……幸亏勇者及时赶到，奥迪罗院长才幸免一难。不过随后闻讯赶来的马尔丘罗等人则把他们当作了刺客，不分青红皂白地将一干人统统收押，并亲自审问。不管勇者怎么解释，迂腐的马尔丘罗始终认为他们意图不轨，此时库克尔也被叫了进来，他假装不认识勇者，不知道葫芦里卖的是什么药。而后来特罗迪国王也被抓了进来，由于他外形如同魔物，马尔丘罗便判断勇者一伙乃恶魔军团成员，几个人都被关押待查。真郁闷，明明救了人，还要被抓，勇者真比窦娥还冤。不过上帝对人是公平的，没多久，库克尔就亲自过来解救他们了。出了修道院，原本以为一切都结束了，不料想院长楼突然燃起熊熊大火，邪恶气息再次出现，并且比上次更加强烈。赶过去一看，真是那个人，可恶的德尔玛凯斯再次出现。他实在太强大了，高傲的圣堂骑士们都被轻松的甩在一边，最终奥迪罗院长还是不幸遇害。德尔玛凯斯讥笑着扬长而去，留下的是一阵悲鸣！

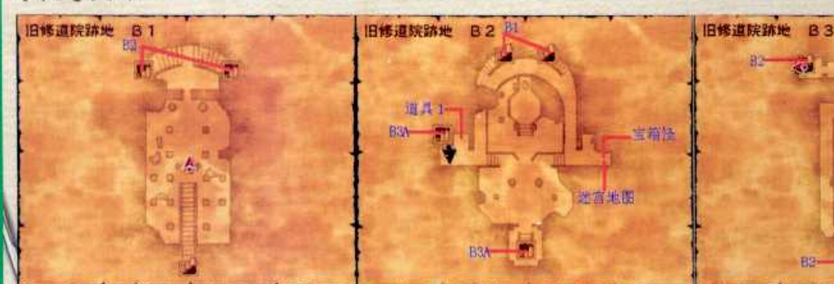
葬礼上众人悲伤不已，雨不停地下着，就连老天都不禁在落泪啊！葬礼结束后，马尔丘罗继任代理院长，他让库克尔与勇者他们随行而战，去给老院长报仇。其实这只是借口，真正的目的是支开库克尔。反正库克尔也厌倦了修道院枯燥的生活，他欣然答应了。

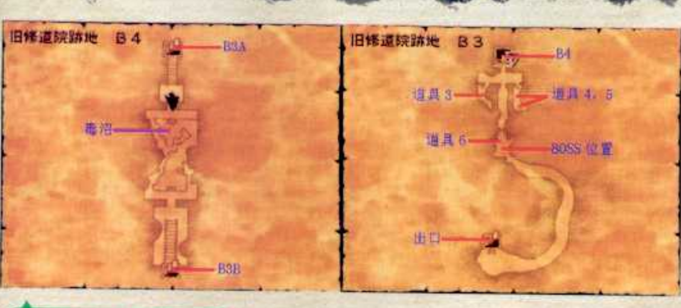
据说德尔玛凯斯往东去了，勇者等人向东追击而去，途中库克尔说出自己与马尔丘罗原是同父异母的兄弟，但马尔丘罗的母亲是个身份低微的佣人，因而不久后随着库克尔的降生，马尔丘罗与他的母亲就被身为领主的父亲赶出了家门，因此从小马尔丘罗就特别讨厌这个毁掉他幸福生活，让他失去父爱的弟弟，认为都是库克尔夺走了他的一切，怪不得对库克尔老是心怀憎恶与冷漠，原来如此啊。

第二天，众人来到阿斯肯挞城。此城的王妃希尔塞在2年前去世了，国王帕瓦恩对她痴情不改，所以终日郁郁寡欢，不理朝政，整个王国也死气沉沉的。好心的勇者决定帮助这位可怜的情痴国王。在宫女基拉的祖母帮助下，勇者来到愿望小丘，进入了百年不遇的月影之窗，借助月之住人依修玛伍利的神力让王妃的幻影鼓励国王要坚定地活下去，为国家的繁荣，子民的幸福而活下去。国王听后幡然醒悟，心中阴霾渐渐消散，阿斯肯挞城随着国王的振作而重新生机勃勃。在央卡斯的建议下，众人决定去三教九流所聚集的恶德之镇，那里有个情报专家，向他可以打听到德尔玛凯斯的下落。

CHECK! 迷宫研究

【旧修道院迹地】 宝箱与道具——道具1：铁のクギ；宝箱1：せいどうの盾（需盗贼钥匙）；道具2：ちいさなメダル；道具3：50G；道具4：ちいさなメダル；道具5：みず草のカビ；道具6：とうぞくのこしみの





●"とうぞくのカギ(盗贼钥匙)"大家应该都有吧，没的话一定要先合成好，不然很多宝箱无法开，包括迷宫地图。
●B2有宝箱怪，很强，最好别去碰它，以后Lv高了再灭杀。
●B4与B3B中有毒沼，注意行走。
●此迷宫有金属史莱姆，经验甚多。
●B1找到"鉄のクギ"，立刻与"ブーメラン"合成"ハイブーメラン"，这样杀敌更快速方便。

CHECK! BOSS战技巧

【叹きの亡灵（哀叹的亡灵）】——HP：420左右

●招式：光球攻击（单体物攻），同伴召唤(木乃伊，腐尸)，ベギラマ（全体火魔法）

●打法：建议Lv14左右或更高。难度不是很大，央卡斯一上来就蓄力，到顶点时就砍BOSS，三下差不多就搞定了。洁茜卡一开始用魔法"ルカニ"降低BOSS防御力，最多二次，而后就负责用道具回复。主人公与库克尔为同伴解毒，回复，或攻击也可。

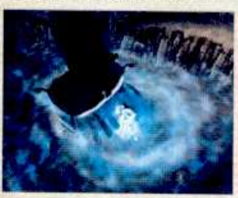
【第三章】起航喽!古代的魔法船

【人名对照表】	女盗贼ゲルダ	女盗贼凯尔达
【地名对照表】	パルミド	帕尔米德

第三章剧情比较简单。央卡斯所说的恶德之镇就是巴尔米德，这里是穷人、乞丐、小偷、盗贼的聚集地。央卡斯与勇者拜访情报专家，可惜人不在，只有回旅馆等，不料公主在勇者等人不注意时被歹人盗走，特罗迪国王焦急万分，勇者立刻四下寻找。最终他们查出了小偷，也知道公主已被卖给女盗贼凯尔达，三人片刻不留赶到凯尔达的根据地。凯尔达提出用剑士像洞窟的宝石"维纳斯之泪"方可换回公主，勇者拼死取得宝石，央卡斯用宝石与男儿的膝盖换回了公主!

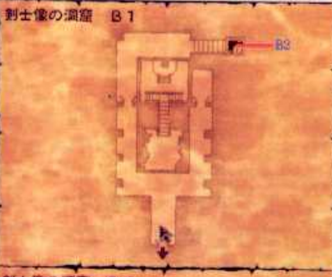
公主找回后，情报人也回来了，他说德尔玛凯斯向西去了。西边是大海，没船过不去，听说阿斯肯拢城的西边有古代的魔法船，众人立马前去一看究竟。古代船果然雄伟，可惜已经废弃很久，好像动不了。多特罗迪国王建议去南边自己的特罗迪恩城，城内图书馆里有资料可查。如今的特罗迪恩城今非昔比，被诅咒的痕迹到处都是！图书馆中月影之窗再次开启，月之住人的竖琴魔力太小无法实现勇者想要启动魔法船的愿望，得用月影竖琴才行。月影竖琴乃阿斯肯拢国的传国之宝，不过对于勇者的请求，国王当然答应，可惜刚进宝物库发现宝物全部被盗，勇者顺藤摸瓜，在土拨鼠根据地内夺回了月影竖琴。最后，依修玛伍利借助公主的歌声与月影竖琴的魔力，使魔法船缓缓升起，随后慢慢驶向无边无际的大海!

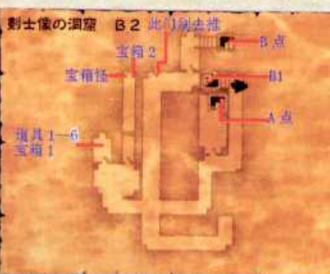


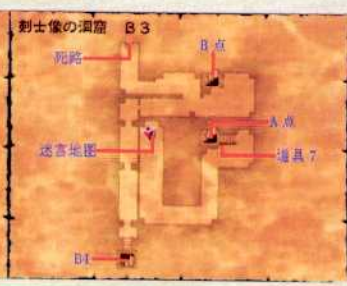


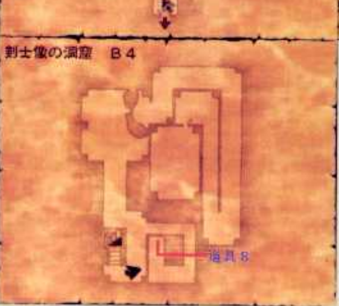
CHECK! 迷宫研究

【剑士像洞窟】宝箱与道具——道具1：ちいさなメダル；宝箱1：ちいさなメダル（需盗贼钥匙）；宝箱2：キトンシールド（需盗贼钥匙）；道具2：11G；道具3：あかいカビ；道具4：どくけし草；道具5：62G；道具6：ふしぎなきのみ；道具7：うしのふん；道具8：ちいさなメダル。











●建议大家防具一定要好，Lv18级左右，如果觉得敌人太强，多练级。
●一直要把HP保持在70左右，因为67号彷徨骑士会痛恨一击，一下子扣去60点左右的HP。
●B4大家按R2仔细看天花板，上面有个大洞，把两个石像推到大洞对应下方的交叉点弹入即可。如图。
●通过B4后就是B1正中，右边的石碑调查后会恢复所有HP及MP。调查宝箱发生BOSS战。

【特罗迪恩城】宝箱与道具——道具1：ちいさなメダル；宝箱1：まほうのカギ；宝箱2：テンペラーソード(需魔法钥匙)；道具2：まじゅうの皮；道具3：金のブレスレッド；道具4：46G；道具5：ちいさなメダル；道具6：ガーターベルト；道具7：ちいさなメダル；道具8：ちいさなメダル；道具9：110G；道具10：みず草のカビ；道具11：岩盐。

●央卡斯配上"鉄のオノ"，其他人平均19级，最好为20到22级。
●外部的2F入口处就有地图，2F左边房间有まほうのカギ（魔法钥匙），必须要得到。
●66号怪物会给同伴补满血，优先解决。
●HP一直要保持在60点HP，特别注意保护洁茜卡。
●仔细看我放的地图，从2F右上到3F，再从3F左上旋梯一直下到1F，1F左下就是图书馆了。
●图书馆的书柜内有许多合成秘方，都调查一下。

【第四章】

1. 得到船后往西开可看到一个小岛，这就是传说中小金币王的城堡，在这里可以用小金币交换道具。
2. 从小金币王的城堡内了解到德尔玛凯斯去了贝尔卡拉克。
3. 开船往西北走，看见一条大峡谷，一直往西北开发现教堂，停船上岸。
4. 从教堂往西南走就可到贝尔卡拉克，去旅店三楼发生剧情，再到地下酒吧与酒保对话得知北边遗迹的事情。
5. 坐船到北边的小岛，与岛上的骑士对话随后进入上方遗迹。
6. 进入遗迹后发现里面一片黑暗，出来后再与门口的骑士对话。
7. 回贝尔卡拉克，往东南走可进入拉潘屋，与中央看门人对话，回答三个问题，答案选项为1、3、1就可进入。
8. 与里面的拉潘对话，选"はい"，会得到一个道具。再出去与看门人对话就可骑杀人豹了，移动速度暴快。
9. 骑着豹子先往南，然后往东一直走，过桥，在黎明，也就是夜晚将过去白天要来临的时候，在竖叉的地方会出现一棵树。
10. 树旁有个蓝色的杀人豹，对他使用刚才拉潘给你的道具后发生剧情，豹子上了天堂。
11. 传送回拉潘那里，与他对话就可得到"バウムレンのすず"，使用后在地图就可直接骑杀人豹，随叫随到，非常方便，必须入手。
12. 从拉潘处出来，骑豹一直向东，会看见路牌一块。往路牌的东南跑一段就可到萨桑比克城。
13. 进入城堡，到2F与国王对话，发生剧情。再去3F右上房间敲门，王子不肯出来。
14. 来到4F右上圆形的房间，在两个罐子后有个小洞，调查后让自己的宠物进去。
15. 宠物进入后会看到一个蜥蜴，把它推进中央发光的洞中，王子吓得跑了出来。
16. 再与2F的接见大厅就会发生剧情，完后出城一直往东北走到尽头就是王家之山。
17. 进王家之山前先使用王子在城门前给的道具，然后再进去。
18. 看到红色蜥蜴要按十字键慢慢走过去碰他，不然会逃走。
19. 第二个在对岸熟睡的蜥蜴，先过旁边拱桥拿到果实，然后扔到蜥蜴面前就会战斗了。
20. 走到上方平台，第三只蜥蜴出现，用果实引诱它然后再击破。
21. 剧情后第二天，大蜥蜴出现，打败它后回萨桑比克城，这里多了两家武器与防具店，里面东东不错。

22 来到王城右边的高台，与王子对话发生剧情。然后去城堡2F，发生剧情，再去2F右下的窗口处与国王对话，最后去4F的宝物库得到魔法之镜。

23 出城后往西北走，也就是来时的路，看到一个帐篷后再往西南一直走，穿越树林直到见到一个小木屋。

24 与小屋内的史莱姆对话，选两次“いいえ”。然后出小屋往西北走，进入一个小湖看见老人，发生剧情。

25 回到小屋与老人对话，再传送到海边的教会坐船

26 把魔法之镜带在身上，然后海上来回开，当遇到海龙后就使用魔法之镜，海龙会吐出强光，这时就能得到太阳之镜。

27 到暗之遗迹，把太阳之镜放在门口正中的方尖塔上，结界被破坏，就能进入遗迹内了。

28 多练级，起码30左右，并在萨桑比克城买下最好的装备与防具，这样才能顺利打败德尔玛凯斯，第四章完。

【第五章】

1 出阿斯肯挞城一直往南走，穿过树林可见一湖畔小屋子，可在内休息。

2 进入利布尔亚奇左上大咒术师哈瓦德家的二楼，见到被诅咒的洁茜卡。

3 剧情后，与哈瓦德对话，再去酒馆旁的房子与里面的男子交谈，获得西北莱顿之塔的情报。

4 往利布尔亚奇北边大门出去，骑豹一直向东北进发，就可看到莱顿之塔。

5 走到塔顶与莱顿对话，随后传送到洁茜卡的故乡利萨斯村，去东边的利萨斯像之塔。

6 来到7F，随后下楼时发生剧情，得到宝石。

7 拿着宝石回利布尔亚奇，去哈瓦德家，在庭院发生剧情后去2楼，与哈瓦德对话。

8 进入密室，调查书柜得到世界全集，交给哈瓦德看后出门去庭院与被诅咒的洁茜卡对战。

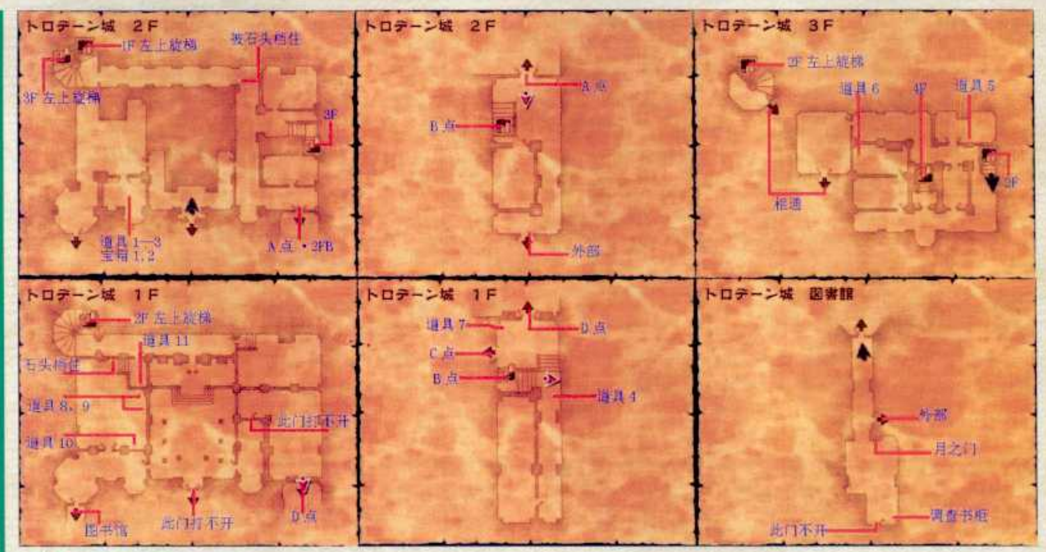
9 剧情后与旅馆的每个同伴对话，然后去哈瓦德家与里面所有人对话后发生切尔斯被杀剧情。

10 随后传送到莱顿之塔，往西北一直走就可进入一洞窟，穿越洞窟后发生雪崩。

11 醒来后与屋子里所有人对话，剧情完后从麦迪奶奶处得到道具一个。

12 出小屋北上，进入奥克尼斯，从中间村长家的楼梯下去，与地图最右边的男子对话，得知库拉德去了药草园洞窟。

13 来到药草园洞窟B4左上，让宠物钻进去，下到中间让冰柱落下，然后到对面与库拉德对话，使用麦迪奶奶给的道具。



BOSS战技巧

【トラップボックス（陷阱宝箱怪）】——HP：1100左右

●招式：痛恨一击（超强单体物攻），ヒャダルコ（全体冰魔法），メダパニ（单体混乱），ラリホー（全体催眠）

●打法：18级起码，最好20级。所有人的HP都要保持在90左右，不然被他痛恨一击就没命了。主人公换上好点的武器，蓄力后砍BOSS。央卡斯不要蓄力，因为他很容易中混乱，万一蓄力完后正好被混乱，那就惨了。塞吉卡使用魔法“マジックバリア”提高魔防，杖技能加到31就可学会，一用这个魔法，BOSS就不会放冰魔法了。库克尔则用“スクルト”为全体同伴加防御力，随后便负责回复。

【ドン モグーラ（土拨鼠老大）】——HP：1200左右

●招式：召唤同伴，芸术スペシャル（敌我全体混乱），地震（全体物攻）

●打法：有22级对付他就很容易了。所有人HP保持在80上下。塞吉卡使用魔法“バイキルト”帮主角与央卡斯加攻击力，随后就用“ルカニ”降低敌人防御力。库克尔依然先提高防御力，然后负责恢复。主角与央卡斯就砍BOSS，注意别蓄力，BOSS会混乱特技的。

【第四章】赎罪吧！丑恶的道化师

【人名对照表】

日文假名	中文译名	日文假名	中文译名
ギャリング	凯林库	ラバ	拉潘
チャゴス	洽高斯		

【地名对照表】

ベルガラック	贝尔卡拉克	サザンビーク	萨桑比克
ラパハウス	拉潘屋		

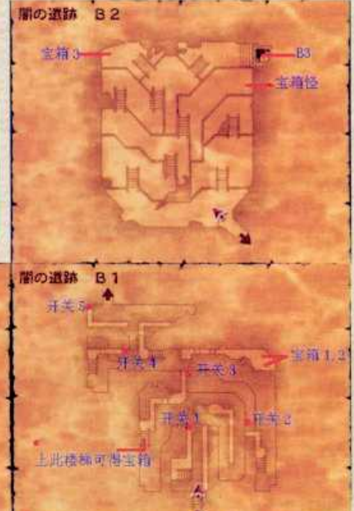
开着自己的船，心情当然舒畅。勇者沿海一路追击德尔玛凯斯，不久后便来到了赌城贝尔卡拉克镇。不过很奇怪，赌场竟然关闭了。一打听，原来是赌场的主人，贤者后裔，大富豪凯林库被盗贼袭击，现今伤势严重，卧床不起。旅馆二楼，勇者正巧遇到酒吧老板与旅馆伙计在小声说话，从他们嘴里勇者得知一个惊人的消失，凯林库其实在几天前已经被一个道化师打扮的人所杀害，为了防止贝尔卡拉克混乱才隐瞒了此消息。道化师？没错，肯定是德尔玛凯斯。此后又在酒吧老板处获悉德尔玛凯斯的驻地在北边的遗迹内。

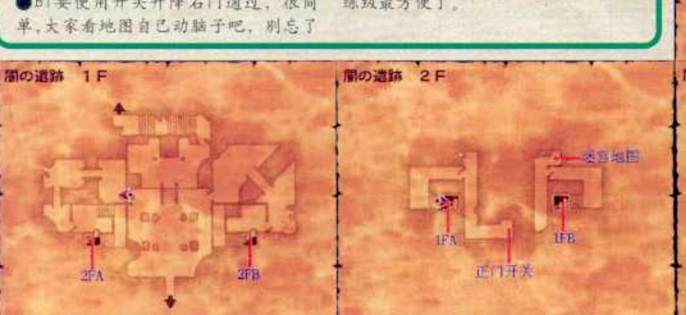
火速赶往北方小岛的遗迹，果然见到了德尔玛凯斯，可惜遗迹内被他下了黑暗结界，不过据说萨桑比克王国的传世之镜可以破除黑暗结界。勇者随后赶往萨桑比克国，在帮助小白王子通过了试练后顺利得到魔法之镜，后又在老隐者的指引下用海龙吐出的强光使魔法之镜恢复了往常的神力成为太阳之镜，最后终于破除黑暗结界，与德尔玛凯斯一决死战。任凭德尔玛凯斯如何发疯地用诅咒攻击，勇者都毫发无伤，难道勇者身上有某种神力护体？最终，德尔玛凯斯败在众人手下，化为一堆灰烬。大仇得报，德尔玛凯斯也罪有应得，可惜王国与公主的诅咒还是没有被解除，更糟糕的是，洁茜卡不慎碰到了那柄魔杖……

迷宫研究

【暗之遗迹】宝箱与道具——宝箱1：龙のうろこ；宝箱2：ちいさなメダル；宝箱3：圣者の灰。

●敌人强得离谱，26级在内都有点吃力，建议练级并购买装备，防御力都要在100以上。
●1F先进右边门，上2F找到迷宫地图。再回去进左边门上2F，拉动开关正门打开。
●B1要使用开关升降石门通过，很简单，大家看地图自己动脑子吧，别忘了拿两个宝箱。
●B3踩开关让石像的激光分别打在壁画左上白鸟的翅膀上即可。
●B4右边的水塘可以恢复HP与MP，这里练级最方便了。





BOSS战技巧

【アルゴングレート（大斯蜴）】——HP：1400左右

●招式：咆哮（全体行动不能）

●打法：难度低。BOSS的招势多为物理攻击，所以让库克尔负责加防御力就能安心应战。而洁茜卡则降低BOSS防御力，并用“バイキルト”为央卡斯与主人公加攻击力。打法基本上就这样。

【德尔玛凯斯(变身前)】——HP：主体1800左右，分身500左右

●招式：诅咒之鞭（全体物攻），沙石攻击（全体物攻），かまいたち（单体物攻），いてつく波动(解除我方全体附加或特殊效果)，真空波(强力全体物攻)，ベホマラー(全体回复HP)，催眠之眼（必定使我方一人睡眠）

●打法：起码30级，笔者26时前去挑战，不幸败北。建议购买现今能买到的最好装备，特别是萨桑比克城后来出现的防具店，里面的防具都耐魔法，装备后可省心不少，毕竟要连续战斗两场。一上来，洁茜卡就用“ピオリム”魔法全体加速度，保证以后每个回合我方都能先行动，如此就可及时回复HP。库克尔照例为同伴加防御力，有条件多加几个回合，如果看到同伴HP不够了，立刻负责回复。速度加完后，洁茜卡就为央卡斯与主人公加攻击力。德尔玛凯斯分身HP少，所以先解决分身为上策K要各个击破。两个分身全部解决后就集中攻击真身，如果之前大家把洁茜卡杖技能加得高，会有“祝福之杖”，这也可以成为回复HP的主要方法，注意别去蓄力。如果中途被いてつく波动消除特殊效果，再重复开始的战术加速，加防，加攻……

【德尔玛凯斯(变身后)】——HP：主体1800左右，分身500左右

●招式：マヒャド（全体强力冰魔法），ベギラゴン（全体强力火魔法），羽毛风暴（全体物攻），烈火吐息（全体火属性攻击），咆哮（我方行动不能），いてつく波动（解除我方全体附加或特殊效果）

●打法：如果防具都耐魔法，此战势必轻松许多。BOSS一回合两次行动，为保险起见，HP保持在100以上。洁茜卡上来还是加速为先，然后用“フバーハ”魔法降低BOSS的火焰特技伤害，再用“マジックバリア”提高我方魔法耐性，随后就为央卡斯与主人公加攻击力，全都完成后用祝福之杖替同伴恢复HP。库克尔开始一直加防御力，同伴HP不够时负责回复。主人公与央卡斯轮番对BOSS进行攻击，HP不够时主人公也要负责回复工作。只要等级够，装备好，应该可以顺利打败他的。



【第五章】恐怖呀!魔王的诅咒杖

【人名对照表】

日文假名	中文译名	日文假名	中文译名
ハワード	哈瓦德	ラプソーン	拉布索恩
ライドン	莱顿	メディ	麦迪
クーパス	库帕斯	グラッド	库拉德
チェルス	切尔斯	フォーグ	福库
レオパルド	雷奥帕尔德	ユッケ	由凯

【地名对照表】

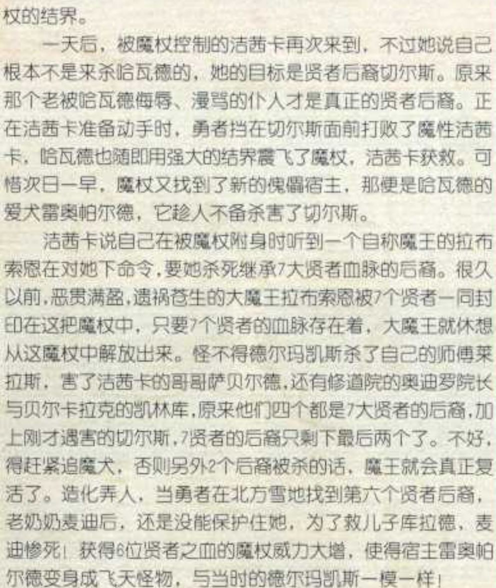
リブルアーチ	利布尔亚奇	オークニス	奥克尼斯
ライドンの塔	拉潘屋		

打败德尔玛凯斯，大家都安心地睡上一觉，醒来勇者才得知洁茜卡带着魔杖不知去向了。在城里一打听，有人看见她往北去了。立刻赶到北边的利布尔亚奇镇，勇者他们目睹了令人难以置信的一幕，洁茜卡露出狰狞的面目正在与贤者后代大咒术师哈瓦德对决，她与德尔玛凯斯的神情是如此相似。还好勇者一行人及时赶来哈瓦德才检回一条命，不过他对奋不顾身保护他的仆人切尔斯不仅没有一句感谢，还尖酸刻薄地辱骂他，此人RP太差了。为了阻止洁茜卡再次前来杀害哈瓦德，也为了让洁茜卡脱离魔杖的控制，勇者帮哈瓦德









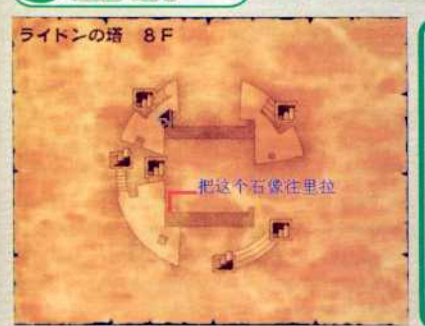
在利萨斯塔之内找到了神奇的红宝石，使他能制作出克制魔杖的结界。

一天后，被魔杖控制的洁茜卡再次来到，不过她说自己根本不是来杀哈瓦德的，她的目标是贤者后裔切尔斯。原来那个老被哈瓦德侮辱、漫骂的仆人才是真正的贤者后裔。正在洁茜卡准备动手时，勇者挡在切尔斯面前打败了魔性洁茜卡，哈瓦德也随即用强大的结界震飞了魔杖，洁茜卡获救。可惜次日一早，魔杖又找到了新的傀儡宿主，那便是哈瓦德的爱犬雷奥帕尔德，它趁人不备杀害了切尔斯。

洁茜卡说自己在被魔杖附身时听到一个自称魔王的拉布索恩在对她下命令，要她杀死继承7大贤者血脉的后裔。很久以前，恶贯满盈，遗祸苍生的大魔王拉布索恩被7个贤者一同封印在这把魔杖中，只要7个贤者的血脉存在着，大魔王就休想从这魔杖中解放出来。怪不得德尔玛凯斯杀了自己的师傅莱拉斯，害了洁茜卡的哥哥萨贝尔德，还有修道院的奥迪罗院长与贝尔卡拉克的凯林库，原来他们四个都是7大贤者的后裔，加上刚才遇害的切尔斯，7贤者的后裔只剩下最后两个了。不好，得赶紧追魔犬，否则另外2个后裔被杀的话，魔王就会真正复活了。造化弄人，当勇者在北方雪地找到第六个贤者后裔，老奶奶麦迪后，还是没能保护住她，为了救儿子库拉德，麦迪惨死！获得6位贤者之血的魔杖威力大增，使得宿主雷奥帕尔德变身成飞天怪物，与当时的德尔玛凯斯一模一样！

迷宫研究

【莱顿之塔】宝箱与道具——宝箱1：命の指轮；宝箱2：ケイロンの弓



●三个人的队伍，因此敌人少而简单，遇敌率也出奇的低，放心走即可。

●上塔的主要方法是通过石像压住跷跷板通道。

从而上去，方法很简单，迷宫也很单一，就不多作介绍了。

●9F上方有个宝箱，内有命之指轮，要通过8F的跷板上去。

而8F下方跷板要把石像往里拉到楼面上，让右边沉下去，然后再下楼把右边的石像拉走，让跷板升起，再上楼把刚才拉在楼面上的石像推到原地，这样左边就会沉下去，沿跷板就能走到9F下方，上去就是10F。

如果不幸把两个石像都推到7F的地面了，那只有出塔再进来，让所有机关都恢复原样，再重新拉。

●顶层有宝箱，内有战斗使用后可恢复全员HP的弓箭。

14 剧情后用リルミト直接传送出洞窟，外面遇到狼群，战后传送到麦迪奶奶的小屋，发现有狼群侵入。

15 把屋子里的狼都干掉，然后从屋子右边的小道进入遗迹发生剧情。

16 与麦迪奶奶对话后魔犬来袭，出洞口发生剧情，得到最后的钥匙，到此第五章完，以下是与主线无关的分支剧情与隐藏迷宫。

17 传送到赌城贝尔卡拉克，进入凯林库家（左上最大的宅子），1F中看到福库与由凯在吵架，完后与他们对话，选择一个进行护卫。

18 第二天起来就传诵到萨桑比克城，往西南骑豹一直走，穿过树林，路过一湖泊，就可看到一片大沙漠。

19 沙漠右上有个教会可记录与休息，沙漠正中就是龙骨之迷宫。

20 龙骨迷宫中走到最后与两个BOSS作战，胜利后进入内侧房间触摸水晶球传送回贝尔卡拉克。

21 第二天起床后下一楼兄妹两人为表感谢送给主角600赌博币，并且贝尔卡拉克的赌场也会重新开放。

19 龙骨迷宫是个分支，不完成赌场也会在一段时间后自动开放。



【第六章】

1 传送到一开始的德拉佩挞镇，坐船进入上下两个大陆间的一条小河，在特罗迪城右边的。

2 一直沿河航行，会看到一座桥，桥下就是海贼洞窟，位置在瀑布洞窟右下。

3 进入后到深处与海贼船长交战，获胜后得到光之海图。现在有68枚小金币了吧，去金币城换把奇迹之剑吧。

4 出洞窟，使用海图会看到地图上有光的标记，把船开到有标记的地方。

5 开到后白光出现，要仔细地沿着光开过去，不然又要回头重新让光出现。

6 来到新大陆，这里不能叫豹，只能自己走了。往东边山路上去，可见雷迪西亚村。

7 与正中房间的长老对话，得知神鸟雷迪斯影子的事情。

8 村中防具不错，有钱购买点。随后出村，在大草原的左下有个石门，可以看到有个鸟的影子，跟着影子一直走。

9 别跟丢了，影子到毒沼上方的高台后就会变成一个入口，进去后到暗之世界。

10 走到暗之世界的雷迪西亚村，剧情后与长老对话，再去村外左下的石门与神鸟雷迪斯战斗。

11 胜利后选"はい"来到神鸟巢，最上部打倒BOSS得到神鸟之魂，第六章完。

【第七章】

1 传送到帕尔米德，坐神鸟往西北飞，看地图会发现一个村子，降落进三角谷。

2 在入口楼梯处一直向右就可进入一大屋子，与里面精灵对话。

3 完后来到二楼右边的宝物库，得到"暗黑树之叶"，使用后地图上会出现一个黑叶子的图标，这便是魔杖所在地。

4 飞到黑叶子的地方，看到魔犬，跟着它就可到达大圣堂，降落进入其中，来到2楼与魔犬决战。

5 胜利后发生剧情，被关进监狱，与监狱中所有人对话两遍，剧情自动发生，直到出狱为止。

6 去圣地，走进礼堂发生剧情，后与马尔丘罗决战，虽然战斗胜利，但魔王复活了。

【最终章】

1 坐鸟进暗黑魔城都市，打败拉布索恩未"发育"状态后魔城开始摇晃。

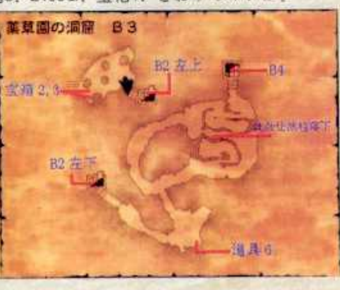
2 原路返回，途中先遭遇三次小兵战，最后是一次BOSS战。

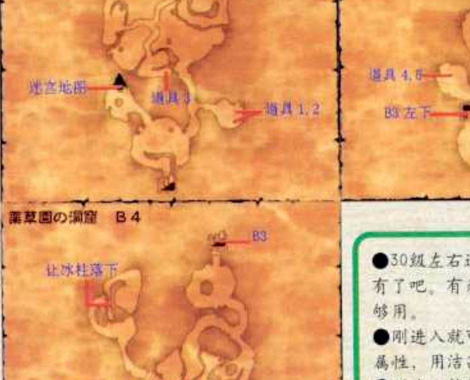
3 出城后魔王正式复活，画面转到神鸟。下面要去找7个贤者的水晶球。

4 第一个在德拉佩挞被烧毁的房子里，大家可以看到有发光的地方，调查下就能得到。

【药草园洞窟】 宝箱与道具——道具1：ちいさなメダル；道具2：まつげ草；道具3：100G；道具4：ちいさなメダル；道具5：いやし草；道具6：ちいさなメダル；宝箱1：エルフの饮み药；宝箱2：あくまのしっぽ；宝箱3：2100G；宝箱4：こおりのやいば。

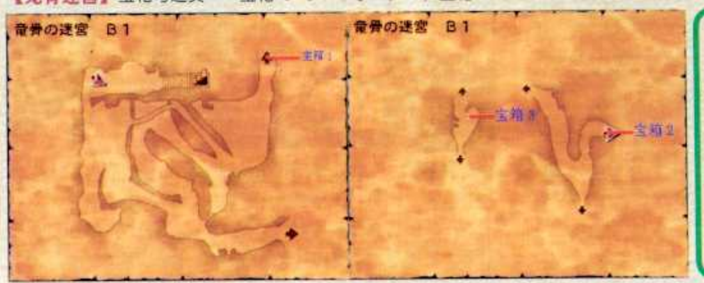






●30级左右进去差不多，相信大家都有了吧。有条件买点防具，武器应该够用。
●刚进入就可找到地图。敌人多为冰属性，用洁茜卡的火属性魔法对付。
●B2左上楼梯进入B3后，可找到两个宝箱。
●滴水的冰柱只要走到它下面就会落下，B3、B4都要利用落下的冰柱才行。
●B4左上让宠物进入后使下方中间冰柱落下，就可过去与库拉德对话。

【龙骨迷宫】 宝箱与道具——宝箱1：ちいさなメダル；宝箱2：ドラゴンシールド；宝箱3：ドラゴンシールド



●建议在奥克尼斯购买"ドラゴンシールド"或防御火属性攻击的防具。
●敌人HP暴多，而且特技强劲，如果遇到大批出现时，请使用库克尔的即死魔法"ザラキ"、"ザラキーマ"。洁茜卡的冰魔法也别忘了好好使用哦。
●如果遇到BOSS后HP与MP都所剩无几，那就传送出去回复后再进来打BOSS。

BOSS战技巧

【呪われしゼシカ（被诅咒的洁茜卡）】——HP：2000左右

●招式：マヒャド（全体强力冰魔法），ベギラゴン（全体强力火魔法），メラゾーマ（最强单体火魔法），ラリホーマ（我方全体睡眠），召唤三个影子





●打法：难度低。BOSS的招式多为物理攻击，所以让库克尔负责加防御力就能安心应战。而洁茜卡则降低BOSS防御力，并用"バイキルト"为央卡斯与主人公加攻击力。打法基本上就这样。

【变身前】——HP：红魔3100左右，蓝怪2600左右

●招式：联合攻击（单体超强物攻），ルカナン（降低我方全体防御力）

●打法：别看两个BOSS，其实超级好对付。他们只会物理攻击，因此我方库克尔就不停地为同伴加防御力，知道不能加为止。而洁茜卡先全体加速，然后给主人公与央卡斯加攻击力，之后开始降低敌人防御力，这些工作都完毕后可以防御，不然可能会被他们的联合攻击打倒。主人公与央卡斯就集中攻击其中一个，只要一个倒下后，另一个就是废柴了。

【第六章】飞翔吧!次元的圣灵鸟

【人名对照表】

日文假名	中文译名
神鸟レティス	雷迪斯

【地名对照表】

レティシア	雷迪西亚





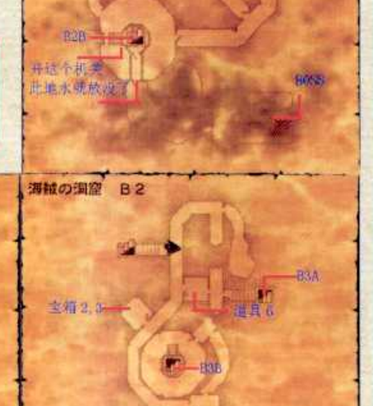
7大贤者的后裔只剩下最后一位了，他就是法皇陛下。但魔犬现在已有翅膀，用飞的怎么都不可能赶上它，库拉德提醒勇者说到雷迪斯原本就是专门对付暗黑神拉布索恩的神鸟。于是，勇者一行人先在海贼库罗的藏宝洞中找到了光之海图，凭借这道具找到了雷迪斯所在的小岛。不过据守护神鸟一族的雷迪西亚村村长所说，雷迪斯因为在上次与拉布索恩的交锋中精疲力竭被迫留在了黑暗世界，如今在光之世界只能看到神鸟的影子。勇者二话不说跟随神鸟之影来到黑暗世界，在暗之雷迪西亚里他们听说神鸟老来攻击村子，这是怎么回事？过去一看究竟，神鸟果然见人就攻击，打败它后细问缘由，原来是拉布索恩的心腹妖魔盖蒙绑架了她的鸟宝宝蛋，威胁不攻击人类村子就毁了它的蛋。勇者等人听后立刻赶去鸟巢救神鸟之子，可惜盖蒙虽然被勇者顺利收拾，但他最后来了次自爆，鸟蛋还是毁了，小神鸟还未出世就夭折了。不过万幸，它的灵魂还健在，并答应今后将协助勇者他们，往后勇者将能与小神鸟的灵魂合体，自由地在空中飞翔。



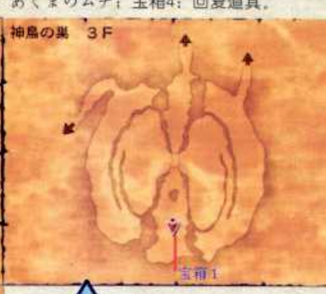
迷宫研究

【海贼洞窟】宝箱与道具——道具1：ちいさなメダル；道具2：750G；道具3：ちいさなメダル；道具4：回复道具；道具5：ちいさなメダル；道具6：岩盐；宝箱1：ちいさなメダル；宝箱2：サタンヘルム；宝箱3：ボーンシールド

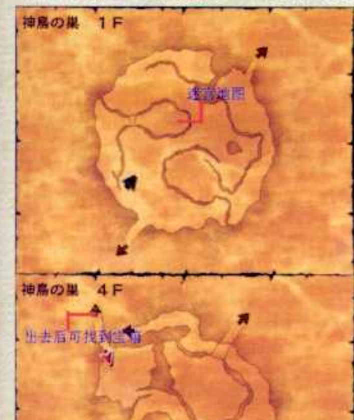
●敌人较强，打造点武器与防具吧，或者买点也行。
●B1要转动右上房间的船舵才开门。
●B2先从右上楼梯到B3，绕到B4左边开水闸，然后回B2，从下方中间入口下去即可。

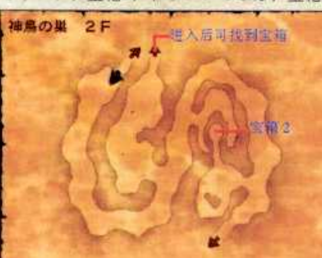


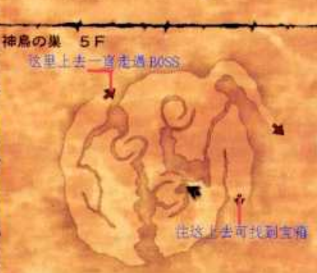




【神鸟之巢】宝箱与道具——宝箱1：破幻のリング；宝箱2：ドラゴンのふん；宝箱3：あくまのムチ；宝箱4：回复道具。









●影子怪不怕风属性或真空攻击，注意这点，不要作无用功。
●1F入口左边上坡就能得到地图。
●这个迷宫很简单，5F出去后就与BOSS对决。

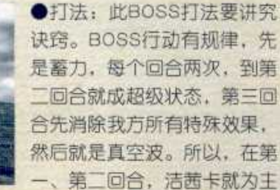
BOSS战技巧

【海贼船长·库罗】——HP：3500左右

●招式：两次行动，蓄力，真空波（全体物攻）。







●打法：此BOSS打法要讲究诀窍。BOSS行动有规律，先是蓄力，每个回合两次，到第二回合就成超级状态，第三回合先消除我方所有特殊效果，然后就是真空波。所以，在第一、第二回合，洁茜卡就为主人公或央卡斯加攻击力，其他人就攻击。第三回合，全体防御。第四回合，库克尔使用"ベホマラー"为所有同伴加血，随后重复这样的打法即可。中途可能BOSS在蓄力到20或50时就会发动攻击，为了保险，洁茜卡没事就防御，所有同伴HP保持在200左右。

【神鸟雷迪斯】——HP：1800左右

●招势：啄（单体强力物攻），爪（单体超强物攻），いてつく波动（消除我方特殊效果），まばゆい光（我方全体失明），ライデイン（最强雷魔法），ベホイミ（回复魔法）

●打法：强得离谱的BOSS，攻防同直高得变态。35级打它就保险许多，31级的话有点悬，而且武器防具要装备最好的。一开始洁茜卡加速度，库克尔加防御力。然后洁茜卡再加攻击力与魔法防御力，库克尔负责回复。主人公与央卡斯装备技能点数最高的武器，特别是央卡斯斧头的技能如果够高，就能使用"大まじん斩り"，对付此鸟效果不错。

【妖魔盖蒙】——HP：4000左右

●招势：痛恨一击，わしづかみ（我方一人行动不能），烈焰吐息（全体火属性攻击），マホカンタ（反弹魔法），呼唤同伴。

●打法：除了HP多以外没什么大特点。打法如故，加速，加防，加攻，然后砍，不行就让库克尔回复！主要先要干掉左边的小杂碎，它会降低我方全体防御力。BOSS奇数回合2次行动，偶数回合1次行动。



5 得到第一个贤者水晶后与神鸟对话，再继续找剩下的6个。

6 剩下6个分别在利萨斯像之塔7F入口处，大圣堂内与魔犬交战的房间地上，贝尔卡拉克的凯林库家二楼右边房间的地上。

7 麦迪奶奶被害的遗迹门口有一个，咒术师哈瓦德家的庭院有一个，最后那个在玛依艾拉修道院院长楼的2F。

8 7个全部找齐，记录，练级，买武器防具，准备完毕后去与神鸟交谈，选两次"はい"与最终BOSS作战。

【通关特典与心得】

◆隐藏迷宫——通关后，耐心等待所有画面结束后，会问你是否要记录，选"はい"保存记录。然后读取此记录，随便在哪个地方住宿一下，就会梦到隐藏迷宫。此迷宫就在贝尔卡拉克东部的小山顶上，很显眼的，降落就调查光球进入隐藏迷宫，大家自己先爽起来吧，详细介绍放到下期研究。在这里可以知道主角的身世哦，呵呵。下回会分解！

◆练级好去处——提供大家练级圣地一块，莱顿塔北方的高地，只有利用神鸟才能上去，高地上都是史莱姆，包括金属史莱姆王也会经常出现，打掉它有3万经验值，不过要靠RP，有时它们一上来就逃走了，如果不逃那就用央卡斯的"大まじん斩り"轮它，如果打中一击必杀，这块地方还会出现其他金属史莱姆，如果运气好20分钟可以从36级升到40级。

◆中期赚钱法——巴尔米德镇买"おどりこの服(1500)"，萨桑比克的武器防具店买"シルバーメイル(4300)"，合成"ダンシングメイル"，可卖8200，净赚2400。

◆怪物加入细则——要进入巴尔米德右上的怪物竞技场是有一定方法的。先得找到莫利，他在阿斯肯拔城到帕尔米德镇途中的一所外表古怪的屋顶上，与他对话，然后走开时他会拦住主角（这家伙非常恶搞），之后就得到三个道具，每个上记载着一个魔物资料。大家只要打败这三个魔物再与莫利对话即可进入怪物竞技场。三个魔物的位置：史莱姆在特罗迪恩城外，彷徨骑士则在玛依艾拉修道院右边，通过旧修道院遗迹的路上，小章鱼在女盗贼凯而达基地下方的海滩上。打败他们三个，并选择"はい"。进入竞技场赢得第一次比赛后莫利就会让你用编队。

【第七章】醒悟吧！堕落的圣骑士

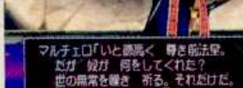
【人名对照表】

日文假名	中文译名	日文假名	中文译名
サヴェッラ大圣堂	萨维拉大圣堂	圣地ゴルド	圣地哥尔德

【地名对照表】

ニノ	尼诺

借助小神鸟的力量，勇者他们终于追到了魔犬，并及时救下了法皇陛下。不过破门而入的马尔丘罗指着大司教尼诺说他是谋反者，还称勇者他们是尼诺的同党，就这样勇者无缘无故地被流放到炼狱岛，而马尔丘罗又与魔杖惹上了关系，还好他的确有一套，竟然用强大的意志力阻止了魔杖的侵入，反过来驾





御了魔杖。

关押期间，勇者从尼诺处得知，尼诺的确是想谋反的，但马尔丘罗是为自己办事的手下，竟然反咬他一口自己也没想到。还好老天有眼，几天后尼诺装病骗过看守，勇者乘机打昏他们逃了出来，不过在外等候的特罗迪国王告诉他们老法皇已经死了，马尔丘罗正在举行自己的登基大典呢！众人立即赶往圣地哥尔德阻止马尔丘罗的阴谋，真是阴差阳错，被勇者他们打败的马尔丘罗因为一时虚弱，意志力瞬间低下，魔杖趁虚而入霸占了他的身体，如今所有7个贤者后裔都死了，暗黑神拉布索恩借助马尔丘罗的身体终于复活了。

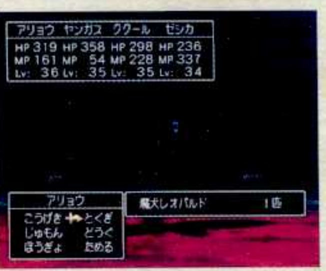
顿时，雷电四起，暗云密布，整个大陆正在被暗黑神拉布索恩的黑暗力量所吞噬！魔城升起，圣地也成一片废墟，库克尔冰释前嫌拼命救马尔丘罗的举动让他感动不已，兄弟两人看上来似乎还是格格不入，但马尔丘罗最后把圣骑士的指轮扔给库克尔时就已经表明他的愧疚与后悔了，曾经的憎恨、妒忌烟消云散了。

CHECK! BOSS战技巧

【魔犬雷奥帕尔德】——HP：4300左右

●招式：痛恨一击，冻える吹雪（全体冰属性攻击），雄たけび（我方全体行动不能）

●打法：　难度不大。对于强力吹雪攻击，用洁茜卡的魔法"フバーハ"可以减少40％的伤害。由于它没有消除我方特殊效果的特技，所以什么都能加到顶点，比前几个BOSS方便许多，因此照常打就ok了。



【马尔丘罗】——HP：3100左右

●招式：メラゾーマ（最强单体火魔法），グランドクロス（最强无属性魔法），かまいたち（单体物攻），ベホイミ（单体恢复），いてつく波动（消除我方所有特殊效果）

●打法：比神鸟难度低多了，每回合2次行动。十字架攻击威力强大，不过对于有全体回复的库克尔来说是不足为奇的，通常打法就可轻松获胜。



【最终章】传诵吧！勇者的赞美诗

魔王已经复活，魔城近在咫尺。勇者与同伴们毫无畏惧地进入魔堡并成功地解决了拉布索恩的未完全体。不过拉布索恩毕竟是统治另一个黑暗世界的神，当勇者他们逃离即将崩塌的魔城时，拉布索恩的完全体孕育而生了！小神鸟力量不敌黑暗云气，一下子消失在云层之中，勇者则不停往下坠落，千钧一发之际神鸟雷迪斯从黑暗世界中挣脱出来，正好接住了勇者。拉布索恩实在太强大了，看来只有从长计议。神鸟告诉勇者，要想打败拉布索恩，得先破坏他周围的结界，而有这种力量的非七贤者莫属。

于是勇者按照神鸟的指点依次收集齐了代表7大贤者的结晶体，并在战斗时不惧拉布索恩的猛烈攻击，虔诚地向7贤者祈祷，终于拉布索恩的结界被随后出现的7贤者灵魂所破，接下来便是硬碰硬的殊死战了。历来邪不胜正，拉布索恩即便身为黑暗世界的神也并不能取得正义之战的胜利！勇敢的4位年轻人最终战胜了不可一世的魔王！大战过后，所有人心情舒畅。特罗迪国王与米迪亚公主都恢复了原貌，不过特罗递国王就算变成人样好像与魔物也没什么区别（笑）。众人为这次伟大的胜利举杯同庆，勇者再次斗过了恶龙！呵呵。

数月后，米迪亚公主就要完成婚约去嫁给那个一无是处的萨桑比可国小白王子了。不过最后结果是……哈哈，圆满大结局，有情人终成眷属！

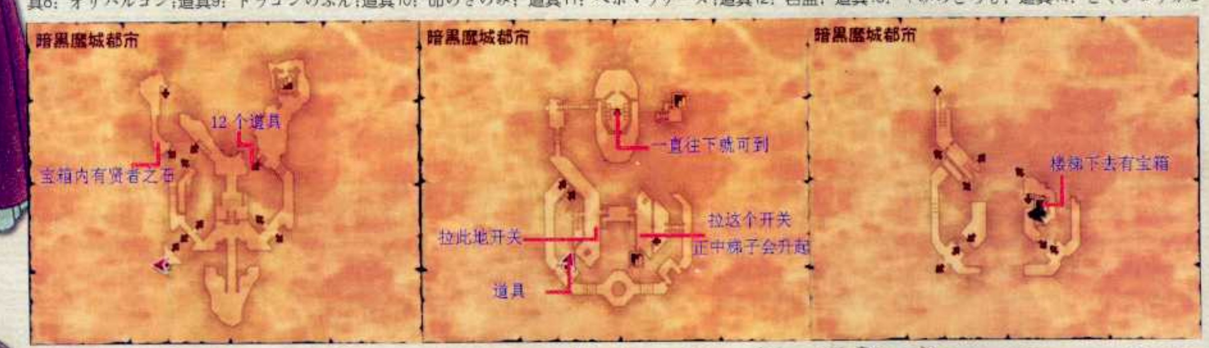
DQ8的故事并没有全部完结，隐藏迷宫将会为大家揭开主人公的身世之谜！





CHECK! 迷宫研究

【暗黑魔城都市】宝箱与道具——宝箱1：みかかみの盾；宝箱2：げんじゃの石；道具1：500G；道具2：いのりの指轮；道具3：まもりのたね；道具4：1200G；道具5：圣者の灰；道具6：せかいじゅうの叶；道具7：かちかちチーズ；道具8：オリハルコン；道具9：ドラゴンのふん；道具10：命のきのみ；道具11：ベホマラチーズ；道具12：岩盐；道具13：やみのころも；道具14：こくじょうカビ



●敌人不是一般的强,40级以下随时可能被全灭,所以练级然后赚钱买防具武器优先。
●如果敌人多，就使用洁茜卡的催眠魔法“ラリホー”或“ラリホーマ”更好，不过后者要最后一项おいろけ技能加到68。
●げんじゃの石一定要拿，战斗时使用可给每人回复100以上HP，不费任何MP。

●一开始先往左，一个房间外的天台上有迷宫地图。然后向右，上楼后开启闸门让正中的梯子升上去。之后就从右边下楼绕到左边即可，很简单的，不多说了。
●在最底下有个回旋的路，这里大家要逆时针绕圈，慢慢地就会看到周围的房子都会变化，毒沼出现，随后出口就自动出现，进去就是BOSS的地方。

CHECK! BOSS战技巧

【拉布索恩未完全体】——HP:4800左右

●招式：吹雪攻击，メラゾーマ（最强火魔法），痛恨一击（300HP以上），まぶしい光（我方攻击命中率低下），强制睡眠，いてつく波动，イオナズン（全体爆炸攻击）

●打法：最可怕的就是痛恨一击，300HP左右，所以洁茜卡没事就最好防御，其他打法与前几个BOSS差不多。

【暗黑魔人】——HP：3900左右

●招势：挥拳（单体物攻）

●打法：这是本作所有BOSS中进攻方式最为单一的，从头到脚就一个招，举起拳头压下来，有时还会失败，真服它了，这种水准还来当BOSS。大家只要加攻加防，然后随便对付吧。

【暗黑神拉布索恩】——HP：5700左右

●招势：多种多样

●打法：先要在战斗中使用＂神鸟之杖＂，要我方四个队员都使用一次，出现一个贤者的灵魂。一共要出现7个，也就是要四个人同时使用7次，但BOSS依然会攻击，所以如果HP不行就先回复，然后再使用，千万别死人。我全员40级以上，武器防具也还行，打BOSS没有什么吃力。要想快速练级，请看心得。最保险打法，两个人负责回复，一个是库克尔用魔法，一个则是洁茜卡用刚在魔城都市中得到的道具“げんじゃの石”，战斗中使用效果与全体回复魔法一样，而且他们两人速度快，一般总是先行动。而其他两个，央卡斯就攻击，而主人公就有点自由人的位置了，平时攻击，当我方一个队员HP出现缺口时他就帮助回复，注意一点，不死人是最关键，有时宁可不攻击也不能放弃回复！不幸被BOSS睡眠后就立刻用魔法回复。其他没什么，就看你等级与RP够不够了，哈哈。





各角色特技修得详细说明

主角：剑与勇气是必须要提升的项目，此外回旋镖也很实用。

【习得咒文】

LV	名称	MP	对象	效果
3	ホイミ	2	味方1体	HP30以上回复
4	キアリー	2	味方1体	毒回复
6	リレミト	2	—	从洞窟或塔中脱出
11	ギラ	4	敌1组	伤害（小）
18	ベホイミ	3	味方1体	HP75以上回复
20	ベギラマ	6	敌1组	火焰伤害（中）
27	ベホマ	5	味方1体	HP全回复
29	ザオラル	8	味方1体	死亡同伴一定确率以一半HP复活
32	ベギラゴン	10	敌1组	火焰伤害（大）

【特殊习得特技·咒文】

名称	MP	对象	效果	条件
チーム呼び	—	—	呼唤出怪物小队	通过格斗场E等级
ギガブレイク	10	敌1组	伤害（ギガスラッシュ的强化版）	剑100、勇气100

【剑スキル】

SP	名称	MP	对象	效果	称号
4	剑攻击力+5	—	自己	剑装备时攻击力+5	剑术的基本动作
9	ドラゴン斩り	0	敌1体	龙系敌人大伤害	实力派剑士
15	かえん斩り	0	敌1体	火焰伤害	名うての剑士
22	剑攻击力+10	—	自己	剑装备时攻击力+10	上级剑士
30	メタル斩り	0	敌1体	メタル系敌人1-2的伤害	パワーブレイダー
40	剑会心确率上升	—	自己	剑装备时会心一击确率上升	エースブレイダー
52	はやぶさ斩り	0	敌1体	2回攻击	マスターブレイダー
66	剑攻击力+25	—	自己	剑装备时攻击力+25	ブレイドスター
83	ミラクルソード	4	敌1体	敌人伤害+自己HP回复	传说の剑圣
100	ギガスラッシュ	15	敌1组	雷属性大伤害	剑神

【ヤリスキル】

SP	名称	MP	对象	效果	称号
3	ヤリ攻击力+5	—	自己	枪装备时攻击力+5	ヤリ的基本动作
7	しっぷう突き	0	敌1体	最先攻击	一人前のヤリ使い
12	一闪突き	3	敌1体	命中的话必为会心一击	熟练のヤリ使い
18	ヤリ攻击力+10	—	自己	枪装备时攻击力+10	ヤリの达人
25	さみだれ突き	4	敌全体	随机4次攻击	有名ヤリーランサー
34	ヤリ会心确率上升	—	自己	枪装备时会心一击确率上升	传说のヤリ使い
45	なぎ返い	0	敌1组	伤害	スターランサー
59	雷光一闪突き	3	敌1体	命中必为会心一击，确率大	グレイトランサー
77	ヤリ攻击力+25	—	自己	枪装备时攻击力+25	神技のヤリ使い
100	ジゴスパーク	25	敌全体	从地狱发起的全体雷属性大攻击	ゴッドランサー

【ブーメラン スキル】

SP	名称	MP	对象	效果	称号
6	クロスカッター	2	敌全体	最左边敌人2回伤害	ブーメランの基本动作
12	ブーメラン攻击力+5	—	自己	飞镖装备时攻击力+5	シューター
18	パワフルスロー	4	敌全体	全体等伤害攻击	パワフルシューター
25	ブーメラン攻击力+10	—	自己	飞镖装备时攻击力+10	アイアンシューター
32	バーニングバード	6	敌全体	炎属性伤害	グレイトシューター
40	ブーメラン攻击力+15	—	自己	飞镖装备时攻击力+15	シューティングナイト
52	超パワフルスロー	4	敌全体	伤害	シューティングロード
66	ブーメラン攻击力+20	—	自己	飞镖装备时攻击力+20	シューティングスター
82	シャインスコール	8	敌全体	光属性伤害	エクスシューター
100	ギガスロー	16	敌单体	雷属性大伤害	ブーメランキング

【格斗スキル】

SP	名称	MP	对象	效果	称号
4	素手攻击力+5	—	自己	素手时攻击力+5	格斗の基本动作
11	大ぼうぎょ	0	自己	大幅减少所受伤害	期待の格斗家
17	石つぶて	0	敌1组	投石攻击	怪力格斗家
24	せいけん突き	2	敌1体	正拳突	黑带格斗家
33	素手攻击力+20	—	自己	素手时攻击力+20	格斗界の超新星
42	しんくうは	2	敌全体	真空波	格斗の师范代
52	素手会心确率上升	—	自己	素手时会心一击确率上升	格斗の师范
70	ばくれつけん	0	敌随机	随机4回攻击	格斗の免许皆传
82	岩石おとし	4	敌全体	投掷岩石	オーラファイター
100	素手攻击力+50	—	自己	素手时攻击力+50	バトルマスター

【ゆうき】

SP	名称	MP	对象	效果	称号
8	ルーラ	1	—	回到曾经到过的村子	旅立つ勇气
16	キアリク	2	味方单体	睡眠、混乱回复	恼れぬ勇气
28	トヘロス	4	—	不会遇到比自己弱的妖怪	勇敢な青年
40	マホトーン	3	敌1组	咒文封印	くじけぬ勇气
48	ライデイン	6	敌全体	雷属性伤害（中）	振り返らぬ勇气
56	消费MP3/4	—	自己	消费MP变为3/4	勇ましい战士
70	メガンテ	1	敌全体	自己阵亡换来敌人全灭	立ち向かう勇气
82	ベホマズン	36	味方全体	H.P全回复	英雄の心
90	消费MP1/2	—	自己	消费MP变为1/2	勇者の心
100	ギガデイン	15	敌1组	雷属性大伤害	真の勇者

央卡斯：建议以斧子及人情为等级提升的重点。想赚宝物或金钱的话可以提升镰或打击系武器。

【オノスキル】

SP	名称	MP	对象	效果	称号
6	かぶとわり	0	敌1体	伤害+守备力减少	オノの基本动作
12	オノ攻击力+5	—	自己	オノ装备时攻击力+5	マキ割り名人
19	まじん斩り	3	敌1体	命中即为会心一击	スーパーきこり
28	オノ会心确率上升	—	自己	オノ装备时会心一击确率上升	アックスファイター
34	オノ攻击力+10	—	自己	オノ装备时攻击力+10	达人オノ使い
42	登天魔斩	2	敌1体	伤害+麻痹效果	デストロイヤー
54	オノむそう	0	敌1组	伤害	キングアックス
66	大まじん斩り	3	敌1组	命中即为会心一击	グレイトアックス
86	オノ攻击力+20	—	自己	オノ装备时攻击力+20	ロイヤルアックス
100	烈风兽神斩	8	敌1体	兽系敌人大伤害	キング・オブ・デストロイヤー

【打击スキル】

SP	名称	MP	对象	效果	称号
9	打击攻击力+5	—	自己	打击系装备时攻击力+5	打击の基本动作
19	ハートブレイク	2	敌1体	伤害+行动不能	パワフルファイター
25	ゴールドハンマー	2	敌1体	伤害+金钱入手(小)	テクニカルファイター
32	ドラムクラッシュ	3	敌1体	物质系敌人大伤害	实力派ハンマー使い
48	打击攻击力+10	—	自己	打击系装备时攻击力+10	クラッシュバトラー
59	打击会心确率上升	—	自己	打击系装备时会心一击确率上升	名うての用心棒
71	マインドブレイク	2	敌1体	伤害+行动不能	アーマーブレイカー
82	打击攻击力+25	—	自己	打击系装备时攻击力+25	传说の用心棒
93以下	ゴールドラッシュ	2	敌1体	伤害+金钱入手(大)	テクニカル・ブレイカー
100	デビルクラッシュ	3	敌1体	物质系、恶魔系大伤害	破坏神

【镰スキル】

SP	名称	MP	対象	效果	称号
12	镰攻击力+5	–	自己	镰装备时攻击力+5	镰の基本动作
22	ぬすっと割り	0	敌1体	伤害+宝物夺取	镰使いの有望株
32	かまいたち	0	敌1体	龙卷攻击	名うての镰使い
42	镰攻击力+10	–	自己	镰装备时攻击力+10	アイドル镰使い
50	死神のかま	3	敌1组	成功的话敌人即死	じごくの镰使い
60	镰会心确率上升	–	自己	镰装备时会心一击确率上升	ソニックエッジ
70	大どろぼうのかま	0	敌1体	伤害+宝物夺取	キラーエッジ
80	镰攻击力+25	–	自己	镰装备时攻击力+25	デビルエッジ
90	冥王のかま	3	敌1组	成功的话敌人即死	グレイブロード
100	ビッグバン	30	敌全体	大爆发	グレイブエンペラー

【格斗スキル】

SP	名称	MP	対象	效果	称号
3	素手攻击力+5	–	自己	素手时攻击力+5	格斗の基本动作
7	素手すばやさ+10	–	自己	素手时すばやさ+10	チカラじまん
12	せいけん突き	2	敌1体	正拳突	村のチャンピオン
18	素手会心确率上升	–	自己	素手时会心一击确率上升	町のチャンピオン
25	素手攻击力+20	–	自己	素手时攻击力+20	地方チャンピオン
33	しのびばしり	4	–	降低遇敌概率	国の代表选手
42	しんくうは	2	敌全体	真空波	国内チャンピオン
60	ばくれつけん	0	敌随机	随机4回攻击	大陆チャンピオン
80	素手攻击力+45	–	自己	素手时攻击力+45	世界王者
100	岩石おとし	4	敌全体	投掷岩石大伤害	スーパー・グランドマスター

【にんじょう】

SP	名称	MP	対象	效果	称号
4	くちぶえ	0	–	呼唤魔物	おひとよし
10	ホイミ	2	味方1体	HP30以上回复	やさしい人
16	とうぞくのはな	0	–	调查所剩宝物数量	世话好きなオヤジ
22	おたけび	0	敌1组	行动不能	泪もろい男
32	マホアゲル	0	味方1体	把自己的MP分给同伴	人情家おじさん
42	スクルト	3	味方全体	守备力上升	みんなの相谈役
55	ステテコダンス	0	敌全体	行动不能	頼れる兄贵分
68	ベホイミ	3	味方1体	HP75以上回复	亲分
83	メガザル	全	味方全体	以自己的死亡换取同伴复活并HP全满	大亲分
100	おっさん呼び	15	敌全体	召唤大叔4回攻击	博爱の大亲分

洁茜卡：后期MP极高，可以先不急着提升杖的等级，建议先提升鞭子，特技“双龙打”配合初期利用皮鞭+鳞盾炼出来的蛇皮鞭威力惊人。

【习得咒文】

LV	名称	MP	対象	效果
2	メラ	2	敌1体	火焰伤害（小）
3	ルカニ	3	敌1体	守备力下降
10	ヒャド	3	敌1体	冰系伤害（小）
11	リレミト	2	–	从洞窟或塔中脱出
11	ギラ	4	敌1组	火焰伤害（小）
12	ラリホー	3	敌1组	睡眠
14	イオ	5	敌全体	爆发伤害（小）
16	ヒャダルコ	5	敌1组	冰系伤害（中）
19	バイキルト	6	味方1体	攻击力を上げる
20	ベギラマ	6	敌1组	火焰伤害（中）
21	メラミ	4	敌1体	火焰伤害（中）
23	イオラ	8	敌全体	爆发伤害（中）
25	フバーハ	3	味方全体	减少火焰与吹雪伤害
33	イオナズン	15	敌全体	爆发伤害（大）
35	メラゾーマ	10	敌1体	火焰伤害（大）

【特殊习得特技・咒文】

名称	MP	対象	效果	条件
ベギラゴン	10	敌1组	火焰伤害（大）	リブルアーチ的事件后习得
マヒャド	12	敌全体	冰系伤害（大）	リブルアーチ的事件后习得

【格斗スキル】

SP	名称	MP	対象	效果	称号
4	短剑攻击力+5	–	自己	短剑装备时攻击力+5	短剑の基本动作
9	ポイズンダガー	3	敌1体	伤害+猛毒效果	ナイフ使いの名手
15	短剑攻击力+10	–	自己	短剑装备时攻击力+10	ナイフ使いの达人
22	アサシンアタック	8	敌1体	成功的话即死效果	キラージャグラー
30	剑装备可能	–	自己	可以装备剑，剑装备时の攻击力+10	ナイフマスター
40	剑&短剑会心确率上升	–	自己	剑&短剑系装备时会心一击确率上升	ソードファイター
52	剑&短剑攻击力+10	–	自己	剑&短剑装备时攻击力+10	天才フェンサー
66	ポイズンソード	3	敌1体	伤害+猛毒效果	战场に咲く赤いバラ
82	剑/短剑装备时攻击+30	–	自己	剑&短剑装备时攻击力+30	ソードプリンセス
100	ライトニングデス	8	敌	光属性即死效果	ソードヴァルキリー

【ムチスキル】

SP	名称	MP	対象	效果	称号
5	ムチ攻击力+5	–	自己	ムチ装备时攻击力+5	ムチの基本动作
10	しびれ打ち	4	敌组	伤害+麻痹效果	アイドルムチ使い
16	ムチ攻击力+10	–	自己	ムチ装备时攻击力+10	腕ききムチ使い
23	双龙打ち	3	敌1组	2回攻击	ムチのテクニシャン
32	レディウィップ	2	敌1组	HP吸收	ムチの魔术师
43	ムチ攻击力+15	–	自己	ムチ装备时攻击力+15	ウィップキラー
55	爱のムチ	2	敌1组	伤害+麻痹效果	ウィップフェアリー
68	ムチ攻击力+25	–	自己	ムチ装备时攻击力+25	ウィップスター
82	クィーンウィップ	5	敌一组	HP吸收	ウィップエンジェル
100	地这い大蛇	8	敌一组	鞭子化为大蛇攻击	ムチの女神

【杖スキル】

SP	名称	MP	対象	效果	称号
3	ピオリム	3	味方全体	すばやさ上升	杖の使い方の基本
7	ルカナン	4	敌1组	守备力下降	魔法の杖使い
13	最大MP+20	–	自己	杖装备时最大MP+20	魔法研究家
21	マホカンタ	4	自己	魔法反弹	妖术师
31	マジックバリア	3	味方全体	攻击咒文伤害减少	魔术师
44	最大MP+50	–	自己	杖装备时最大MP+50	超魔术师
57	祝福の杖	0	味方1体	HP大回复	魔道士
70	杖装备时MP回复	–	自己	杖装备时每回合回复MP	大魔道士
86	最大MP+100	–	自己	杖装备时最大MP+100	スペルエンペラー
100	ザオリク	36	同伴一人	同伴复活且HP全回复	クィーン・オブ・ソーサラー

【格斗スキル】

SP	名称	MP	対象	效果	称号
5	素手攻击力+5	–	自己	素手时攻击力+5	格斗の基本动作
13	素手すばやさ+10	–	自己	素手时すばやさ+10	ファイターガール
19	石つぶて	0	敌1组	伤害	コロシアムデビュー
28	素手会心确率上升	–	自己	素手时会心一击确率上升	セミファイナリスト
35	素手攻击力+20	–	自己	素手时攻击力+20	ファイナリスト
45	ムーンサルト	6	敌全体	跃起全体攻击	コロシアムチャンプ
52	身かわし确率上升	–	自己	素手时回避机率上升	バトルフェアリー
68	しんくうは	2	敌全体	真空波	バトルプリンセス
85	素手攻击力+5	–	自己	素手时攻击力+35	バトルクイーン
100	マダンテ	全部	敌全体	释放全部的魔力大伤害	クィーン・オブ・グラップラー

【おいろけ】

SP	名称	MP	対象	效果	称号
8	投げキッス	0	敌1体	伤害+行动不能	おいろけに气づく
18	见とれる确率が上がる	–	敌1体	敌人随机被魅了	おいろけが漂いはじめる
26	メダパニ	5	敌1组	敌人混乱	见返り美人
36	ぱふぱふ	0	敌1体	行动不能	ファニーガール
46	ヒップアタック	0	敌1体	单体攻击	ラブリーガール
54	セクシービーム	3	敌1体	伤害+混乱效果	プリティガール
68	ラリホーマ	8	敌1组	敌人沉睡	セクシーガール
78	见とれる确率がもっと上がる	–	敌一组	敌人随机被魅了，确率大	ゴージャスガール
88	ピンクタイワーツ	–	敌一组	旋风攻击	おいろけムンムン
100	ハッスルダンス	0	味方全体	HP70以上回复，敌人被魅了	セクシーダイナマイト

库克尔：队里的最强回复力量，建议优先提升杖的等级。

【习得咒文】

LV	名称	MP	対象	效果
3	ホイミ	2	味方1体	HPを30以上回复
5	バギ	2	敌1组	旋风伤害（小）
6	スカラ	2	味方1体	守备力を上げる
10	ルーラ	1	–	回到去过的村庄
13	キアリク	2	味方单体	睡眠、麻痹回复
14	スクルト	3	味方全体	守备力上升
15	ベホイミ	3	味方1体	HP75以上回复
17	ザキ	4	敌1体	即死效果
18	バギマ	4	敌1组	旋风伤害（中）
19	ザオラル	8	味方1体	死亡同伴一定确率以一半的HP复活
22	ザラキ	7	敌1组	即死效果
24	ベホマ	6	味方1体	HP全回复
30	ベホマラー	10	味方全体	HP100以上回复
32	バギクロス	8	敌1组	旋风伤害（大）
34	ザオリク	15	味方1体	死亡同伴以全部HP复活

【剑スキル】

SP	名称	MP	対象	效果	称号
4	剑攻击力+5	–	自己	剑装备时攻击力+5	剑术の基本动作
9	かえん斩り	0	敌1体	火焰伤害	うわさの骑士
15	剑攻击力+10	–	自己	剑装备时攻击力+10	そよ风の骑士
22	メタル斩り	0	敌1体	メタル系敌人1~2の伤害	白百合の骑士
30	剑攻击力+20	–	自己	剑装备时攻击力+20	バラの骑士
40	はやぶさ斩り	0	敌1体	2回攻击	纹章の骑士
52	剑会心确率上升	–	自己	剑系装备时会心一击确率上升	太阳の骑士
66	ミラクルソード	4	敌1体	敌人伤害+自己HP回复	奇迹の骑士
83	剑装备时攻击力+25	–	自己	剑装备时攻击力+25	クィーンズナイト
100	ジゴスパーク	–	敌全体	雷属性大伤害	ロイヤルナイト

【弓スキル】

SP	名称	MP	対象	效果	称号
6	ラリホーアロー	2	敌1体	伤害+睡眠效果	弓の基本动作
18	妖精の矢	0	敌1体	伤害+自己MP回复	アーチャー
25	ニードルショット	1	敌1体	命中即死	アロースナイパー
32	弓攻击力+10	–	自己	弓装备时攻击力+10	アローソルジャー
44	さみだれうち	4	敌全体	乱射攻击	アローナイト
59	弓会心确率上升	–	自己	弓系装备时会心一击确率上升	アローアーティスト
66	精灵の矢	0	敌1体	伤害+自己MP回复	ワンダーアーチャー
76	弓攻击力+25	–	自己	弓装备时攻击力+25	ミラクルアーチャー
88	シャイニングボウ	10	敌全体	光属性伤害	セイントアーチャー
100	ニードルラッシュ	1	敌单体	4回攻击+即死效果	アローエンペラー

【杖スキル】

SP	名称	MP	対象	效果	称号
3	マヌーサ	5	敌1组	攻击命中率下降	杖の使い方の基本
6	マホトーン	3	敌1组	咒文封印	ウォーロック
9	マホカンタ	4	自己	魔法反弹	ハイウォーロック
12	マホトラ	0	敌1体	MP吸收	ビショップ
28	最大MP+20	–	自己	杖装备时最大MP+20	ハイビショップ

SP	名称	MP	対象	效果	称号
48	祝福の杖	0	味方1体	HP回复	ウィザード
56	ザラキーマ	15	敌全体	即死效果	ハイウィザード
65	バイキルト	6	味方1体	攻击力上升	アークウィザード
83	最大MP+50	–	自己	杖装备时最大MP+50	ホーリーウィザード
100	MP回复	–	自己	MP回复	マジェスティック・ウィザード

【格斗スキル】

SP	名称	MP	対象	效果	称号
7	素手攻击力+7	–	自己	素手时攻击力+7	格斗の基本动作
14	素手すばやさ+10	–	自己	素手时すばやさ+10	モンク
21	身かわし确率上升	–	自己	素手时回避率上升	ウォリアーモンク
28	素手攻击力+15	–	自己	素手时攻击力+15	マスターモンク
35	せいけん突き	2	敌1体	正拳突	パラディン
42	ムーンサルト	6	敌全体	跃起全体攻击	グレイトパラディン
54	素手会心确率上升	–	自己	素手时会心一击确率上升	セイントパラディン
68	大ぼうぎょ	0	自己	大幅减少伤害	ガーディアン
82	素手时攻击力+40	–	自己	素手时攻击力+40	ホーリーガーディアン
100	ミラクルムーン	10	敌全体	大伤害+自己HP回复	ロイヤル・ガーディアン

【カリスマ】

SP	名称	MP	対象	效果	称号
3	キアリー	2	味方1体	毒回复	色おとこ
7	メダパニ	5	敌1组	混乱	高岭の花
13	皮肉な笑い	3	敌1体	テンション下降	イケメン骑士
19	天使の眼差し	4	敌1体	麻痹效果	モテモテ骑士
27	ディバインスペル	4	敌1组	魔防下降	アイドル骑士
39	ベスカトレ	4	敌1组	行动不能	カリスマ骑士
52	冷たい笑み	3	敌1组	テンション下降一个阶层	白马の骑士
68	メダパニーマ	10	敌全体	混乱	クリスタルナイト
83	みわくの眼差し	4	敌全体	伤害+麻痹效果	ナイト・オブ・ナイツ
100	グランドクロス	15	敌一组	圣光攻击	ナイト・オブ・レジェンド

炼金釜合成表

【武器】

种类	合成后道具	素材1	素材2	素材3
剑	どうのつるぎ	ブロンズナイフ	ブロンズナイフ	
	古びたつるぎ	はぐれメタルの剑	おかしなくすり	うしのふん
	圣银のレイピア	テンペラーソード	まよけの圣印	
	はやぶさの剑・改	はやぶさの剑	ほしふる腕轮	
	堕天使のレイピア	圣银のレイピア	あくまのしっぽ	こうもりのはね
	ゾンビバスター	ゾンビキラー	まよけの圣印	
	もろはのつるぎ	もろはのつるぎ・改	あくまのしっぽ	
	もろはのつるぎ・改	もろはのつるぎ	圣者の灰	圣者の灰
	疾风のレイピア	堕天使のレイピア	しっぷうのバンダナ	しっぷうのバンダナ
	ドラゴンスレイヤー	ドラゴンキラー	ごうけつの腕轮	
	ふぶきのつるぎ	バスターソード	こおりのやいば	こごえるチーズ
	きせきのつるぎ・改	きせきのつるぎ	命のブレスレット	
	ライトシャムシール	ルーンスタッフ	ライトシールド	光のドレス
	はぐれメタルの剑	古びた剑	スライムのかんむり	オリハルコン
	龙神王の剑	龙神の剑	はぐれメタルの剑	
ヤリ	铁のヤリ	ひのきのぼう	ダガーナイフ	
	ロングスピア	ひのきのぼう	ひのきのぼう	铁のヤリ
	ホーリーランス	ロングスピア	金のロザリオ	
	砂尘のヤリ	パルチザン	圣者の灰	
	デーモンスピア	バトルフォーク	どくばり	あくまのしっぽ
	ブーメラン	ハイブーメラン	ブーメラン	铁のクギ
	ウィングエッジ	やいばのブーメラン	こうもりの羽	はがねのかま
	炎のブーメラン	ツインスワロー	炎の盾	
	メタルウイング	ウイングエッジ	メタルキングのヤリ	
オノ	石のオノ	石のぼうし	ひのきのぼう	
	铁のオノ	铁のかま	铁のかま	
	金のオノ	铁のオノ	金块	
	さんぞくのオノ	とうぞくのカギ	バトルアックス	
	ムーンアックス	金のオノ	月のめぐみ	
	キングアックス	金のオノ	スライムのかんむり	
打击	大かなづち	大きづち	铁かぶと	铁かぶと
	ウォーハンマー・改	ウォーハンマー	ごうけつの腕轮	
	メガトンハンマー	ウォーハンマー・改	はおうのオノ	オリハルコン
镰	じごくのおおかま	はがねのかま	どくがのナイフ	サタンヘルム
短剑	キラーピアス	スライムピアス	怒りのタトゥー	はやてのリング
	アサシンダガー	イーグルダガー	どくばり	
	こあくまのナイフ	アサシンダガー	あくまのしっぽ	
ムチ	皮のムチ	あくまのしっぽ	圣者の灰	
	ヘビ皮のムチ	皮のムチ	うろこの盾	
	ドラゴンテイル	ヘビ皮のムチ	龙のうろこ	龙のうろこ
	あくまのムチ	バスターウィップ	あくまのしっぽ	
	バスターウィップ	あくまのムチ	圣者の灰	
杖	マグマの杖	まどうしの杖	ばくだん岩のカケラ	ばくだん岩のカケラ
	まふうじの杖	まどうしの杖	ルーンスタッフ	
	ふっかつの杖	ルーンスタッフ	命のブレスレット	せかいじゅの叶
弓	クロスボウ	ショートボウ	チェーンクロス	
	力の指轮	ひのきのぼう	ひのきのぼう	
	エロスの弓	クロスボウ	ガーターベルト	
	ケイロンの弓	エロスの弓	力の盾	
	オーディーンボウ	ケイロンの弓	エロスの弓	ビッグボウガン

【铠甲】

合成后道具	素材1	素材2	素材3
たびびとのふく	布の服	布の服	
ステテコパンツ	とうぞくのこしみの	バンダナ	
皮のよろい	たびびとの服	まじゅうの皮	
皮のこしまき	皮のムチ	バンダナ	
	ステテコパンツ	まじゅうの皮	
骑士团の服	たびびとの服	骑士团の盾	
皮のドレス	おどりこの服	まじゅうの皮	
うろこのよろい	皮のよろい	龙のうろこ	
くさりかたびら	たびびとの服	チェーンクロス	
せいどうのよろい	くさりかたびら	せいどうの盾	
铁のむねあて	铁の盾	铁の盾	
毛皮のポンチョ	まじゅうの皮	まじゅうの皮	
やすらぎのローブ	みかわしの服	ステテコパンツ	
バニースーツ	シルクのビスチェ	うさぎのしっぽ	
ゾンビメイル	プラチナメイル	あくまのしっぽ	
	シルバーメイル	ゾンビキラー	
银のむねあて	铁のむねあて	シルバートレイ	シルバートレイ
マジカルスカート	マジカルメイス	マジカルハット	とうぞくのこしみの
まほうのよろい	はがねのよろい	いのりの指轮	まもりのルビー
けんじゃのローブ	まほうのほうい	インテリハット	
ダンシングメイル	おどりこの服	シルバーメイル	
ドラゴンメイル	シルバーメイル	龙のうろこ	龙のうろこ
光のドレス	スパンコールドレス	まもりのルビー	金のブレスレット
やいばのよろい	まほうのよろい	やいばのブーメラン	
プラチナメイル	ゾンビメイル	圣者の灰	
天使のローブ	みずのはごろも	マジカルスカート	
バンデットメイル	あつでのよろい	さんぞくのオノ	とうぞくのこしみの
红莲のローブ	けんじゃのローブ	まほうのせいすい	ヌーク草
やみのころも	みかわしの服	あくまのしっぽ	こうもりの羽
ミラーアーマー	シルバーメイル	ミラーシールド	ミラーシールド
プリンセスローブ	天使のローブ	金のロザリオ	光のドレス
ギガントアーマー	バンデットメイル	ごうけつの腕轮	ごうけつの腕轮
しんぴのビスチェ	あぶないビスチェ	光のドレス	
メタルキングよろい	はぐれメタルよろい	スライムのかんむり	オリハルコン
魔法の水着	海神の杖	シルクのビスチェ	おどりこの服

【头盔】

合成后道具	素材1	素材2	素材3
とんがりぼうし	皮のぼうし	铁のクギ	
ターバン	バンダナ	バンダナ	
はねぼうし	皮のぼうし	キメラのつばさ	
うさみみバンド	うさぎのしっぽ	ヘアバンド	
石のぼうし	石のオノ	とんがりぼうし	
毛皮のフード	はねぼうし	毛皮のポンチョ	
风のぼうし	はねぼうし	しっぷうのバンダナ	
ブロンズキャップ	石のぼうし	ブロンズナイフ	ブロンズナイフ
しっぷうのバンダナ	はやてのリング	バンダナ	
银のかみかざり	サンゴのかみかざり	シルバートレイ	
しあわせのぼうし	しあわせのくつ	はねぼうし	
インテリハット	マジカルハット	インテリメガネ	
サタンヘルム	ミスリルヘルム	あくまのしっぽ	
ミスリルヘルム	サタンヘルム	圣者の灰	
知力のかぶと	インテリハット	アイアンヘッドギア	
猛牛ヘルム	ミスリルヘルム	うしのふん	おいしいミルク
黄金のティアラ	知力のかぶと	银のかみかざり	金块
ファントムマスク	アイアンヘッドギア	やみのころも	
ドクロのかぶと	太阳のかんむり	あくまのしっぽ	
太阳のかんむり	ドクロのかぶと	圣者の灰	

【装饰品】

合成后道具	素材1	素材2	素材3
命の指轮	いのりの指轮	命のきのみ	
命のブレスレット	命の指轮	金のブレスレット	
いのりの指轮	金の指轮	ふしぎなきのみ	
インテリめがね	目觉ましリング	理性のリング	かしこさのたね
ごうけつの指轮	ちからの指轮	パワーベルト	
しあわせのくつ	あみタイツ	しあわせのぼうし	
スーパーリング	まんげつのリング	破幻のリング	破毒のリング
ソーサリーリング	ドクロの指轮	圣者の灰	圣者の灰
ちからの指轮	いのりの指轮	ちからのたね	
ドクロの指轮	ソーサリーリング	あくまのしっぽ	
破幻のリング	金の指轮	砂尘のヤリ	
破毒のリング	金の指轮	どくばり	
はやてのリング	いのりの指轮	すばやさのたね	
パワーベルト	皮のこしまき	ちからの指轮	
ほしふるうでわ	はやてのリング	はやてのリング	オリハルコン
まもりのルビー	いのりの指轮	まもりのたね	
まよけの圣印	怒りのタトゥー	せいすい	金のロザリオ
まんげつのリング	金の指轮	どくがのナイフ	
女神の指轮	命の指轮	黄金のティアラ	オリハルコン
目觉ましリング	金の指轮	まどろみの剑	
理性のリング	金の指轮	堕天使のレイピア	

这次的勇者8比起前几作来可说有了质的飞跃，既保持了系列原有的神韵，更吸收了FF系列的一些优点。本作还有着很多的隐藏要素，如小金币的收集与怪物捕获等，这些都将在下期杂志中披露，敬请期待！



Prince of Persia Warrior Within

你的命运已注定，你终将死亡……

XB	本刊译名：波斯王子 武者之心			
	UBI Soft	2004.11.30	49.99美元	——
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上

重要提示 本游戏中存在一些严重的Bug，有可能导致流程无法继续，所以强烈建议各位在进行游戏时至少保留两个存档，以防前功尽弃！！

船上的战斗

首先让我们了解一些基本的打斗技巧。X键是主武器攻击，只要连打就可以使出基本连续技。在没有持副武器的状态下，Y键是投掷技。靠近敌人并且按Y键就能把他抓住，然后再接以不同的后续招式：按X键是砍头，再按一下Y键则是把敌人扔出去。由于游戏中大部分时候都会在高处作战，可以利用这一招把敌人扔下悬崖，非常实用。不过投掷技对某些敌人无效。

靠近敌人掉落的武器，按B键就能把它捡起来作为副武器。此时Y键的功能变为副武器攻击。通过X和Y键的不同顺序组合，可以用出各种不同的连续技。最为简单实用的是XYY，迅速的旋转攻击，在遭到敌人包围的时候可以马上把他们全部击倒。副武器有耐久度限制，使用数次之后就毁坏了。如果再按一下B键，可以把副武器作为飞行道具投掷出去。

靠近敌人，把摇杆拉向他的方向并按A键可以踩着他跳到他身后，在空中通过不同的按键组合来实行各种攻击方式，例如连打X键。这招同样也对某些敌人无效，例如女忍者，当你试图跳过她们头顶的时候会被击落。

其他的各种连续技组合方式大家可以在游戏菜单中选取"Combo List"来查看。某些招式必须在游戏中得到新的武器后才能使用。要注意的是，基本上所有的招式都没有无敌时间，而且都有一定的硬直，所以在打斗时还是尽量不要陷入被围攻的局面。另外，途中经过有水的地方可以按R键喝水来补充体力。记住，只要遇到水源，就可以保持体力充足。

基本操作	
左摇杆：	人物移动
右摇杆：	视角控制，按下则为视角回中
L　键：	时间能力
R　键：	攀墙、防御、其他特殊动作
X　键：	主武器攻击
Y　键：	副武器攻击
A　键：	跳跃、翻滚
B　键：	拾取副武器、抛掷副武器
白　键：	远景视角
黑　键：	第一人称视角
Back键：	地图
Start键：	菜单

Boss战：Shahdee

想要打败这个女人不是那么容易的事情。她的攻击非常迅猛，尤其是在hard难度下两三次攻击就能要了你的小命。最有效率的方式是按住R键保持防御状态，在她攻击你的瞬间按X键，就可以使出反击技。如果反击技顺利命中两下，就马上顺势踏前一步，按A键跳过她的头顶追打。如果使用反击技的过程中被她防住，那么你就应该马上回到防御状态，等待时机反击她的下一波攻势。当出现格刀的画面时，迅速连打X键。

最重要的一点是使用反击技一定要谨慎，如果在不正确的时候按了X键，就会导致反击技落空，出现很大的硬直。所以，如果没有把握，就多多防御，等到看准了再出手吧。反正在这一场战斗中Shahdee并没有能够破坏防御的招式！





死亡海滩

捡起脚下的木棒后朝着镜头所指的方向前进。至于那些乌鸦大可不必理会。其实在本游戏中绝大多数的战斗都是非强制的，除非敌人真的妨碍到了你前进，否则都完全可以无视。走上石阶之后经过一小段路程，发现了一眼喷泉，靠近它按R键饮水，还可以存盘。如果Game Over的话，选择Retry就会从上一个饮过水的喷泉处继续。所以即使大家体力充足，也不妨把你见到的喷泉都喝上一口，以防不测。



去路被一块巨石挡住了，按A键跳起抓住岩石的边缘悬挂在上面。当悬挂在边缘的时候，按A键是爬上，按B键则是落下。贴在壁沿上站立的时候拉左摇杆并按X键可以向后方跳起。利用这些狭窄的壁沿继续前进。

前面有一面更高的石壁，即使跳起来也够不到上面。按住R键并把摇杆推向石壁的方向，就能用蹬墙跑爬上去了。在遇到一条很宽的裂缝后，靠近墙壁，按住R键并把摇杆推向前方，王子就能蹬着墙飞跃裂缝。接下来要跳上石柱，抱住石柱的时候用左摇杆控制爬上/爬下，用摇杆方向配合A键跳到另外的石柱上，一直爬到上层的平台。在矮洞前推动左摇杆并按A键翻滚进入。





城堡入口

打倒几个敌人后继续前进，在前面的裂缝处使用蹬墙跑，并在跑动过程中按A键就能向后跳出，落到对面的石台上。翻过铁门左侧的墙壁，找到了Shahdee，但是她马上又逃之夭夭，并且派手下包围了王子。打倒敌人后进入新打开的石门，遇到一个由乌鸦变成的敌人。反击技对这种敌人无效，不过过顶攻击倒是挺好用。注意在狭窄的平台上战斗时小心不要摔下去。一番搏斗后，它重新化为乌鸦并飞到了上层。

从进入这片区域的入口旁边的石台爬上，用蹬墙跑-反弹的方式跳到上层。接下来有一个蹬墙跑并跳到石柱上的动作，大家可能会觉得起跳的时机不好掌握，其实注意看墙壁上有一道苔藓，那就是起跳处的标记。

再次与乌鸦人作战之后，继续以蹬墙跑的方式来到对面的石台，马上回过身再次蹬墙跑，抓住石檐并通过柱子跳到上层的平台。墙壁上有一个发光的按钮，蹬墙跑上去踩动它打开旁边的铁门。利用红色的挂毯安全落地，然后再爬上附近的石台到上层，抓住墙壁的缝隙越过房间中央的大坑。



在祭坛中找到了Shahdee，但是又被她跑了。不过王子也学会了Recall（回忆）的能力。使用方法是按住L键不要松开，就能让时光倒流一段时间。注意看屏幕左上角的圆形指示器，中间的黄色光点就是王子所储存的能量，每使用一次时间能力都会消耗一格。现在最多可以储存三格。经过一段动画，王子发现自己回到了过去。如果打开地图，可以在左下角看到当前所处的位置名称和时空，Past表示过去，Present表示现在。

警告：再次踏入祭坛就可以切换时空，不过强烈建议除了剧情安排的之外，不要进入祭坛，否则可能会引发Bug。



原路返回，王子发现世界的样子有所变化。前面的机关都已经发动了，小心躲开它们。来到大房间内，通过柱子爬到上层。绕到另一边之后蹬墙跑过去踩下墙壁上的机关，抓住挂毯落回地面，马上进入左边的大门。可以看到前方的门里又有刀柱机关，不过先不要进入。爬上门左边的石台，在一条石阶左边的三个木桶后面找到一个开关，踩下它可以打开上面的一扇小门，不过很快又会关闭。想要及时进入的话，必须踩开关后马上翻上石阶，然后用连续翻滚的方式前进，这样比跑动的速度更快一些。如果实在觉得来不及的话，也可以暂时先不管它，等学到新能力以后再回来。里面是连续的很多机关，包括尖刺、铡刀和巨石。看准时机，使用连续翻滚就可以避开它们，找到一个生命提升点。王子的体力槽会加长。另外，生命提升点是关系到结局的，想要打出完美结局，就一定要找到全部的生命提升点才行！



中央大厅

打开旁边的门跳回刚才来过的房间，按原步骤重新再来一次，这次进入前方的门。在长长的石阶前遇到一种新敌人："影子"。投掷武器对这种敌人有特效。来到中央大厅，在这里要爬上石台，接着通过房间中央的柱子跳到对面的石台上，然后蹬墙跑并跳上旁边的阳台。



在下一个大厅中，踩着石头跳起抓住顶上的横杆。抓杆时按住R键就会开始“荡秋千”，然后按A键跳出。可以用左摇杆控制在横杆上移动，或者改变面对的方向。跳上旁边的平台，然后利用横杆和窄檐一直向上。途中会需要用到“抓杆跳一碰到墙壁后马上再按A键反弹跳”这种技巧。抓住挂毯下落，快到尽头时按A键跳上身后的平台。在横梁上与女忍者对决时，在她冲过来的瞬间跳起避过她的攻击。在此之后的一个阳台上，你可能会注意到有一扇铁门是破的，门后有一个木箱，而阳台的屋顶还有一个洞。这里肯定隐藏着秘密，不过我们暂时还没法做什么。记住这里！最后在一条横梁上跳起抓住头顶的开关打开门，并跳上挂毯落回地面。

Boss战：Shahdee

这一场战斗与上一次区别不大，但是Shahdee多了一招侧身踢，可以直接把王子“踢飞”。如果被踢下场地边缘就直接Game Over了。不过只要尽量靠近她，她就不会出这招。存满时间能量再去挑战吧！这样就有三次重来的机会。



祭祀台

先拉开上面的石碑（靠近按住R键，左摇杆拉后），打开密门找到第二个生命提升点。这里的机关躲避方法仍然以连续翻滚为主。回到与Shahdee战斗的地方，从旁边的石台爬上。遇到有绳子的地方用蹬墙跑抓住绳子，然后按住R键荡秋千，按A键松开绳子向前跳出。而在第二条绳子处，则要用左摇杆爬上绳子顶端，然后跳到旁边的开关上，把旁边墙壁上挡路的窗户关闭，才可以蹬墙跑过去。

接下来找到第二个祭坛。注意！这里有可能会出现游戏中最严重的Bug。正常情况下，进入祭坛的时候它应该没有被发动，必须按正确顺序踩下旁边墙壁的四个开关。如果踩到正确的开关，它就会被按下去保持发光，否则只会闪亮一下。多试几次便可得到正确顺序。



但假如你进入这里的时候祭坛已经被发动了，那最好就提取之前的进度重来。而且这里千万不要重复进入祭坛。否则可能会死机，重启之后你会发现王子“变身”了，而且剧情也无法继续发展。

在这个祭坛得到了第二项时间能力：暴风之眼（Eye of the Storm），使用方法是按一下L键马上松开，此时时间流逝速度会变慢，而只有你保持正常速度。前面马上就有一个地方要用到这个能力，踩下开关后发动暴风之眼，才能在门落下之前进入。

来到大厅，王子看到了时间的守护者Dahaka。下到大厅地面，然后从另一侧墙壁和柱子之间的空隙连续反弹跳上去（称之为三角跳），并抓住旁边的树枝跳入刚被Dahaka撞开的铁门。接下来Dahaka会开始追踪王子，能不能逃脱就看你的技术了。

来到一个阳台，蹬墙跑过去跳上柱子，回到一个以前曾经来过的房间。按原来的路越过大坑之后Dahaka又出现了，不过它却无法进入祭坛门前的水帘，王子逃过一劫。进入祭坛将时间倒流回古代。

回到曾经来过的房间，王子碰到了一个黑色的怪物：Sand wraith。它扔出一把斧头后就消失了。按照曾经走过的路线重回大厅，这次王子发现前方的铁门打开了，在里面找到了时之沙漏和红衣女郎Kaileena。Kaileena给了王子一把蛇形剑，这把剑也可以作为机关的钥匙。原路返回大厅，把蛇形剑插入机关，升起一个转盘。推动转盘可以改变石台的排列，这样就可以进入时之塔和水之塔。地面上的水波图标表示水之塔，齿轮图标表示时之塔。不过先不要急，把指针推动到指向水之塔和时之塔中间的地方，然后从侧面抓住边缘落下。你会发现有两堵相隔较远的石壁，在它们之间三角跳，缓缓落到地面。接下来在下面的平台朝右边蹬墙跑，到头时跳起，并用三角跳爬上一个平台。继续向右方蹬墙跑，再次三角跳，落到一扇门前，找到第三个生命提升点。这里的最后一道机关：连续的三个刀柱比较棘手，方法是蹬墙跑越过前两个，然后及时落下躲过第三个。







时之塔

回到大厅，现在可以选择时之塔或水之塔进入。建议先去时之塔。转动转盘升起时之塔门口的石台，从大厅大门旁边（有武器架的地方）蹬墙跑并且跳上去。拉下墙壁上的开关后要用暴风之眼的能力减缓时间，才能进入前面的门。遇到巨大的机械卫兵之后，利用它转身慢的特点，从它两腿之间穿过去砍它的脚，等它跪倒时按A键跳上它头顶，继续攻击。不过要小心它用手把王子抓下来，看它抬起哪只手，就拉左摇杆相反的方向躲避。



发动暴风之眼，躲过齿轮。接下来从几根不断升降的柱子跳到一块直立的木板上，然后跳上旁边的平台，踩下开关把木板移到另一头。蹬墙跑上木板，然后马上按B键垂下，挪动到木板背面，跳上另一端的平台。把平台上的转盘逆时针推90度，然后从两根横杆跳至上层。在这里会碰到一种像狗的敌人，小心它们临死时会自爆。跳起拉下开关，升起大齿轮前面的平台，然后从平台跳上左边的小房间。从木梯爬上这个小房间的顶部之后，跳过旋转的木板到下一个平台，将转盘顺时针推90度。接下来从横杆跳上左边的齿轮，等它转到另一边之后再跳到另一个平台上。



踩下开关，把一块木板转过来。蹬墙跑过去，在跑的过程中一刀把墙上的怪狗斩掉，然后马上起跳爬上木板，要一气呵成。拉下开关把房间中央的平台再升起一层，然后从平台上穿过转动的齿轮（使用暴风之眼）跳上对面墙壁。接下来的机关要在巨石撞击的空隙爬上墙壁上的木条，然后从木条上穿过走廊。

打倒几个红衣武士之后，踩墙壁上的开关升起一块石头，发动暴风之眼，踩着石头抓住上面的绳索跳上中央的平台，Sand Wraith又出现了。向右走，看准时机躲过旋转的齿轮，蹬墙跑过去抓住柱子跳上平台。转动转盘，让一个升降梯开始运作。踩在升降梯上蹬墙跑接三角跳到上层。



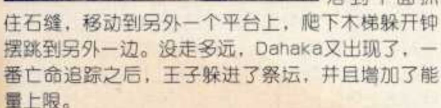
打败一个巨型机械卫兵之后进右边的小门，来到一条环形水渠，用翻滚来躲过旋转的挡板。在水



渠中央时先出来拉下开关打开门，然后再继续沿水渠到另一头，进门找到祭坛。学会新的能力"宿命气息"（Breath of Fate），使用方法是按住R1防御时再按L1发动。

时空回到现在。原路返回，到曾经打败巨型机械卫兵的房间，右边的小门已经被木板堵住了。利用怪狗自爆把木板炸开，回到环形水渠。在曾经拉动开关的地方垂到下层，进入左边的通道。这里尽头的房间里有一个巨大的转轴，爬上梯子，等屋顶的木板转到有缺口的地方时跳上。接下来利用旁边墙壁和转轴上镶嵌的木条逐渐往上跳，一直到顶层踩下墙上的开关，然后进入打开的门（要用暴风之眼）。





上面的房间有一处破损的墙壁，用怪狗把它炸开。在外面的平台上跳上石墩，然后借助墙上的木条来到上层，在栏杆处垂下，落到下面抓住石缝，移动到另外一个平台上，爬下木梯躲开钟摆跳到另外一边。没走多远，Dahaka又出现了，一番亡命追踪之后，王子躲进了祭坛，并且增加了能量上限。

时间回到古代。一路回到有巨大齿轮的大厅，有个巨型机械人向王子投掷炸弹。门左右各有一块墙壁可以破坏，吸引机械人的炸弹把墙壁炸开。左边是生命提升点，右边有个开关。拉下开关后，蹬墙跑过右边的齿轮，来到一个平台。



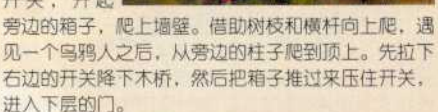
爬上梯子，跳到中间悬挂的巨石上。等炸弹飞过来后，迅速跳回梯子上，巨石会被炸成两截。再跳回巨石，挪动到另外一侧，跳到墙壁上的落脚点，然后再用蹬墙跑到下一个落脚点，爬到高处的平台转动转盘。接下来打碎拦路的木桶，看准两块巨石落下的时候蹬墙跑过去，落到巨大的齿轮上。抓住齿轮的齿落下两层，跳到横杆上，再往另一个方向跳，来到同样悬挂有巨石的平台。如法炮制，找到第二个和第三个转盘。推动第三个转盘后跳到横梁上，然后从窗户进入，用三角跳安全落下，你会发现你来到了巨型机械人的身后。把它干掉。

接下来面对墙壁上的巨大齿轮装置，利用伸出来的横杆跳到顶上，找到最后一个转盘，发动了时之塔。回去的路就很简单了，应该还记得来时是怎么走的吧？回到城堡的大厅，Kainleena送给王子一把新武器：狮之剑。这把剑可以按住X键蓄力。



水之塔

回到大厅，把转盘转向水之塔。这里路上的铁丝网要用暴风之眼的能力穿过。来到一个中间有雕像的植物园，紧靠入口左边有一架悬空的梯子，跳起来爬上去，然后一路来到室外。在有四个红衣武士守卫的花园中，到左边栏杆的缺口处垂下，可以找到下一个生命提升点。



回到花园，在一根柱子上找到开关，升起旁边的箱子，爬上墙壁。借助树枝和横杆向上爬，遇见一个乌鸦人之后，从旁边的柱子爬到顶上。先拉下右边的开关降下木桥，然后把箱子推过来压住开关，进入下层的门。

推动转盘后从水渠尽头的墙壁爬上，来到一根横梁上。在横梁中间跳上绳索回到地面。原路返回有雕像的植物园，现在这里地面上升起了四个转盘。调整转盘的方向，让水流流向左右两边的小水池。水流会在地面的水渠中显示出来，很简单。这样就打开了植物园正面的大门，找到祭坛，将时空切换回现在。回到植物园，出门之后马上爬上左边的小石块，蹬墙跳到旁边的断壁上。经过一连串的跳跃和攀爬之后来到室外，从面前的石壁垂下落到下层，接下来是更多的杂技动作，已经打到这里的各位相信都能轻松解决。找到一眼喷泉之后，爬上旁边的矮墙，然后跳上右边的树干。



接下来踩着不断伸缩的巨石跳过悬崖。第二个巨石机关要在第二块石头上蹬墙跑，抓住前面的绳索续力，继续蹬墙跑，在即将坠落时起跳抱住树干。

再经过一段路程，王子来到了水之塔，不过现在的时空不符合，必须回到过去的世界才能完成任务。向前跳过几步，Dahaka又出现了。马上跑向右边的梯子，跳过两根横杆落地后，向右蹬墙跑过断裂的石台。除来到一个小阳台，继续向右跑，滑下梯子向左落到下层的阳台上。这样最终来到了祭坛。

逆转时空之后，爬上梯子回到室外。先往左边，拉下开关伸出石块，然后踩着石块跳上空中横梁，并一直转到这个房间的另一边。途中会有一个开关放下梯子，但是不要爬下去，而是从梯子旁边蹬墙跑，抓横杆跳到另外一扇小门前，并从门左边的通道内进入。这样就回到了过去时空的水之塔。

在水之塔的花园，首先将中央的转盘转动180度，这样就可以爬上左边的石台(两个被转动的石台其中较大的那个)，并跳上柱子，找到第二个转盘。第二个转盘顺时针转动90度，这样又可以通过前面的石台找到第三个转盘，



并把它转动180度。从旁边摆武器架的地方蹬墙跑过去，抓住一根不易发现的绳子，落到平台上后再跳上柱子，并通过第四个石台跳到屋顶，找到最后一个转盘。将它转动一圈之后，喷泉开始流水了。别急离开这儿，注意旁边可以爬上去，找到生命提升点。

原路返回，把除了第二个之外的转盘都推成初始的状态，第二个不要动。这样正好使水路畅通，水之塔也开始运行了。



时间女皇

返回植物园，从刚才放下但是没有下去过的梯子回到地面，再一直回到城堡的大厅，跳过巨大的断裂，回到摆放时之沙漏的房间（Kaileena给王子蛇形剑的地方）。令人惊异的事情发生了：原来Kaileena就是一心要杀死王子的时之女皇！

Boss战：Kaileena

Kaileena也可以用反击+过顶攻击的方式对付，不过她的招式比起Shehdee来更加迅速而且怪异，想要抓住反击的节奏是非常难的。再加上她还有很多不能防御的小招式，就更加棘手了。不过她也不是全无漏洞：只要拉开距离，她就会使用瞬移，然后马上使用回旋踢。只要用翻滚避开这一招，她就会出现一个大硬直，可以砍她两刀再接一个过顶攻击。

当她损失一定体力之后就会召唤两个分身，不过此时她自己并不参战，分身用过顶攻击对付就可以了。等她损失大约一半体力之后，她每次都会连续使用两次瞬移，记得连续躲避两次就行了。



坟墓

接下来要连续数次逃脱Dahaka的追击，难度不小。技巧方面其实没太多讲究，只是有些地方视角糟糕，唯一的办法就是多练习几次"熟悉赛道"了。第二次逃脱之后，跳到旁边的平台，拉开石门（按住R键拉动）把石台降下，来到墓穴大厅。大厅的通道分为两条，各通往一张石门，三张石门全部拉下后，大厅中央的棺材升了起来，底座也升起了可以攀爬的木条。

接下来是一段虽然惊险但并不复杂的道路。王子的剑此时已经折断了，无法杀敌，尽量躲避吧。在某处需要蹬墙跑的地方有敌人在途中拦截，应该提前拔出刀来，在跑动时抢先攻击。接下来又要逃避Dahaka，多加练习吧（视角真的很糟糕！）

在祭坛学会了新的能力：宿命之风（Wind of Fate），它是宿命气息的升级版，使用方法相同。



从祭坛出来，有一个由刀柱和巨石组成的机关可能不太好躲过。正确方法是抓住边沿垂下，等刀柱从头顶上过去之后跳上巨石，然后马上跳到对面。

得到新的武器：蝎子剑。它也可以按住X键蓄力，并且可以破坏有裂痕的墙壁。到达牢房后先转动台阶上的转盘，打开四周的房间。其中一个房间内可以找到一个铁笼用来压住开关打开出口。

Boss战：巨型机器人

这个巨型机器人比以前遇到的机械卫兵更大一号，动作反而更敏捷一些了。不过打法还是相同的，绕到背后砍它的腿，等它跪倒后跳上去砍脑袋。跳上它的头顶之后，多多利用暴风之眼的能力降低它的速度，这样不但可以迅速造成伤害，而且有利于躲避它的手抓。战斗结束后，从旁边的房间找到梯子爬到二楼。二楼有两块墙壁可以破坏，一边是通往生命提升点的门，另一边是打开门的按钮，要用暴风之眼。



跳上屋檐，来到图书馆。这里两边各有一个转盘，不要管右边的(离入口比较近的)，推动左边的转盘，到门里拉下墙壁上的开关，然后再把转盘转回来，进入刚打开的门。在这里可以找到两个能拉动的书架，把它们拉出来然后三角跳上去。经过横梁跳至两个紧靠着的圆形小亭子顶上。跳到第二个小亭子上时，先往右边走，跳上墙壁，挪动到右边找到生命提升点。



回到小亭子上来，往另一个方向走，跳上平台。经过几段屋梁之后，又回到了时之塔。



再度原路返回城堡大厅。我们的任务是返回时间王座（与Kaileena战斗的地方）。不过先不要着急！记得前面提到过的那扇破损的铁门吗？想要看到完美结局的话可千万不能略过哦！把大厅中央的转盘推成最初始的模样，然后按照以前的老办法，从石台跳上中央的柱子，然后来到以前那个有很多阳台的房间，找到破损的铁门，现在王子可以破坏它了。把箱子拖到阳台上，用它垫脚跳上屋顶的洞口，就能找到最后一个生命提升点。如果之前的第一个生命提升点还没有拿到的话，现在也可以回去拿，有了暴风之眼的能力就容易多了。

拿到所有生命提升点之后，就向时间王座进发了。在时间沙漏摆放的房间可以获得水之剑（如果没有拿到所有生命提升点的话，也不会有这把剑）。不料时间王座的大门紧闭着，只好从时间沙漏旁边的小门过去。打破时间王座背后的墙壁，进入祭坛把时空切换回现在。





接下来有一处机关比较复杂。踩下门口的开关后马上蹬墙跑到墙壁上伸出来的铁架，不要停留，再度蹬墙跑并跳起来抓住柱子（起跳位置有阴影提示），爬到柱子顶端，在墙壁和柱子上面的木板之间作三角跳，跳到木板顶部。然后向左跳向墙壁的开关，触发之后马上反弹跳回木板，并从木板跳上刚伸出来的铁架。接下来蹬墙跑抓住横杆，剩下的就简单了。

王子终于找到了传说中的面具，变成了怪物一般的Sand Wraith。这时候王子终于明白过来当初Sand Wraith并不是要攻击他，而是想要警告他，并且最后还为保护他而死。找到祭坛，得到新技能宿命风暴（Cyclone of Fate），使用方法还是和前面两种一样。Sand Wraith的状态下体力会不断减少，但是速度不快，而且到一定程度就停止了，不会导致死亡。而时间能量则会迅速自动恢复，等于有了无数次的重试机会。再加上手持水之剑，所以基本上是很容易的。在遇到机关时多多利用暴风之眼降低速度，如果失败了随时重来，相信大家都可以轻松通过。

Boss战：大蝙蝠

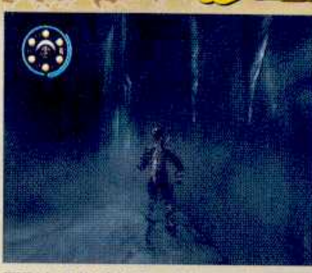
打法还是很简单，绕到背后攻击它。它的攻击绝大多数可以用翻滚的方式躲过。好好利用能量自动恢复的优势，不停的使用暴风之眼减缓时间流逝速度，应该可以乐胜。唯一要注意的是尽量不要靠近场地边缘，以防被打落。





取道水之塔回到城堡大厅，并且偷听到了Kaileena和Shahdee的对话。不过现在石台没有升起来，无法跳回到大厅中。只好又回头走，回到有雕像的植物园，爬到上层，进入中间的祭坛，扭转时空。

刚离开祭坛又碰到了Dahaka，王子被它扔进了深井里。找路出来，回到当初第一次看见Dakaka的大厅，并找到出口。再度来到祭坛扭转时间，出来之后在大厅的顶上又看到了Kaileena和Shahdee的争执。从这里大家应该知道，在此"之前"王子所看到的Sand Wraith其实就是他自己……嘀嘀，交错的时空，是不是有点头大？再往前走不远之后，进入了一段刺激的路程：破坏墙壁后首先从红挂毯落下，在尽头处起跳抓住横杆。不要按R键，直接按A键落到下一层的横杆上，然后再按R键向前跳出抱住木杆。继续跳过三根木杆落到平台上。这里所有的凭借物都很快会倒塌，所以动作一定要迅速。在平台上蹬墙反弹跳抓住树枝，再跳回墙头继续前进。之后的一大段路程仍然是在不断倒塌的凭借物中前进，一定要眼明手快。暴风之眼能力会很有帮助。最后在一个石台上用蓄力斩破坏有裂痕的山壁进入。



之后的机关虽然也有几个看起来很需要技巧，但是有了无限时间能量也就不值一提了。在类似熔炉的大房间中，要到上层推动转盘，使每一段管道都连接起来。王子会取道图书馆，接下来再从时之塔回到大厅，大部分路程大家都已经走过不止一次了，应该都还记得吧！从图书馆出来之后在一段浓雾弥漫的山谷中要借助石钟乳跳过悬崖找到开关。

王子终于在时间王座找到了Kaileena，并将她推进了祭坛，两人一起返回了"现在"的时空。Dahaka也追踪而至，拼死一搏的王子发现水之剑能够伤害到Dahaka，也许它并不是不可战胜的！

Boss战：Dahaka

话虽如此，做起来可不太容易。Dahaka的攻击方式并不复杂：直接用手攻击、腹部放出触手、从地面放出触手。只要贴近，它就不会使用第三招。不要吝惜能量，使用风暴之眼，利用翻滚躲避它的攻击并且绕到它背后予以反击。如果它跳开，就尽快跟上去。场地周围会有能量补充。对它造成一定伤害之后，Kaileena会把它打到悬崖边缘，这时候再赶快靠近，尽最大可能痛击它。

不过它马上又会跳回场地中，并且几乎补满了体力！然后它会疯狂的四处跳跃，这时候只要小心躲避便可。使用连续翻滚避开它腹部的触手，但是也不要离开太远。等它不再四处跳跃之后，再重复以上步骤。在Hard难度下Dahaka是非常难以击败的，不过只要有耐心，也绝对不是不可能的事情！

警告：Dahaka悬挂在悬崖边缘的时候不要试图靠近它按A键，否则又有可能触发Bug！

如果没有找到全部9个生命提升点，那么最终战的对手将是Kaileena而非Dahaka，你会看到一个"悲惨"的结局。在"完美结局"中，王子和Kaileena两人终于得以逃出生天，然而在结局中我们看到巴比伦——王子的家乡——正在熊熊燃烧。接下来又会有什么故事呢？就只能等待续作来揭晓了。



□文责/荇菜



银河战士Prime 2 回声

NGC上最为杰出的作品。其系统的严谨、平衡和复杂程度，以及游戏的整体难度，绝不输于当世任何一款大作，甚至很多时候是有过之而无不及。限于现实的情况，它只能登场在相对离我们比较遥远的主机上，但面对这样的游戏素质，实在不应该错过。当此新主机纷纷将浮出水面的时候，它是NGC平台上最后的辉煌绝唱！

NGC	游戏原名：Metroid Prime 2: Echoes			
	任天堂	2004.11.15	49.99美元	——
动作解谜	8厘米DVD	美版	1-4人	13岁以上

详尽流程+细致到牙齿的100%收集研究一次奉上！

基本操作

控制摇杆	操作Samus移动，上下分别为前进和后退，左右为转身。
A键	控制Samus开火，按住不放可以蓄枪；在变形球状态下为放置炸弹。
B键	控制Samus跳跃。
X键	在普通状态和变形球状态之间切换。
Y键	发射导弹，在变形球状态下为放置强力炸弹。
L键	锁定敌人；切换为探测面罩的状态下为探测物体。
R键	按住可以操作Samus原地观察四周的情况。
Z键	调出地图窗口。
START键	暂停游戏并调出主菜单。
十字键	切换Samus的面罩。
C摇杆	切换不同种类的武器。

主窗口界面



◆上方显示Samus的能量数，即HP。长条为Samus使用中的能量值，其上的一排小方块则是备用的能量箱数目。

◆左上角是雷达，在雷达上面敌人将以橙色的圆点显示出来。

◆右上角是当前场景的地图。

◆左侧为危险程度计量表，当接近危险地域（如熔岩、毒沼）时，计量表会升高以起到警示作用。

◆右侧为武器的数量，上方是导弹的剩余数目，下方是光明和黑暗武器的能量数。

◆左下角显示当前使用的面罩。

◆右下角显示当前使用的武器。

武器系统

【能量射线Power Beam】：Samus的初期装备，在所有武器中射速最快，可以在单位时间内多次命中敌人，但是威力相对较小。

【蓄力射线Charge Beam】：所有武器按住A键都可以进行蓄力使武器威力增强。同时，蓄力时Samus的身边会产生磁场，可以将漂浮在空中的道具吸收过来。另外在一些场合蓄力吸收有相当重要的功用，请配合流程攻略参考。

【黑暗射线Dark Beam】：第一次打败黑暗Samus后取得，每发消耗一个黑暗能量，可以用于打开黑色的门。此武器射速较慢，不适合连续发射。蓄力发射后有使敌人停止行动的效果，消耗五个能量。

【光明射线Light Beam】：到达黑暗Agon Wastes以后不久取得，每发消耗一个光明能量，可以用于打开白色的门。此武器射速快，击中敌人后有贯穿效果，可以对黑暗世界的敌人造成较强伤害，但是射程有限。蓄力后可以同时发射多束射线，消耗五个能量。

【毁灭射线Annihilator Beam】：击败Quadraxis后取得，每发消耗光明和黑暗能量各一个，可以用于打开灰色的门。蓄力后可以发射出利用声波能量对敌人造成巨大伤害的"毁灭者"激光，消耗光明和黑暗能量各五个。配合声波面罩，毁灭射线还可以攻击某些带有声波属性的物体。

【导弹发射器Missile Launcher】：Samus初期遗失的装备之一，在GFMC Compound重新取得，每次发射消耗导弹一个，可以用于打开红色的门。锁定敌人后发射有追踪效果。

【追踪导弹Seeker Launcher】：解开Hall of Honored Dead的旋转器谜题后取得。首先按住Y对导弹进行蓄力，然后使用R键或移动摇杆将准星锁定在目标身上，最多可以锁定五次，最后松开Y键发射。此武器可以用于打开紫色的门。

【强化导弹Super Missile】：在Torvus Temple取得。在使用能量射线的状态下，按住A键进行蓄力，然后按Y发射，每发消耗5个导弹，可以用于打开绿色的门。此武器可以对敌人造成巨大伤害。

【黑暗爆裂Darkburst】：得到追踪导弹后，进入Agon Wastes的Mining Station B取得。首先使用第一个炸弹发动器将钻头启动，然后在限定时间内启动钻头上方的第二个炸弹发动器将钻头上升，就可以打开一个黑暗世界的传送点。进入黑暗世界后，从Battleground的传送点回到光明世界，即可获得此武器。

在使用黑暗射线的状态下，按住A键蓄力，然后按Y发射，消耗5发导弹和30个黑暗能量。

【光明爆裂Sunburst】：得到强化炸弹之后，在Temple Grounds的Windchamber取得。首先从那里的传送点进入黑暗世界，使用四个方角的旋转器将中央机械转成蓝色，然后向排成一列的四个圆点发射追踪导弹；然后再将其转成黄色，再次发射。以上两步操作顺序可以颠倒，但是必须完成整个过程。之后回到光明世界，使用抓索光束到达球体发射器，即可获得此武器。

在使用光明射线的状态下，按住A键蓄力，然后按Y发射，消耗5发导弹和30个光明能量。

【音速射线Sonic Boom】：在黑暗Agon Wastes的Ing Cache 2取得。首先从Phazon Site使用旋空攻击到达门口，再使用毁灭射线开门获得。

在使用毁灭射线的状态下，按住A键蓄力，然后按Y发射，消耗5发导弹以及光明和黑暗能量各30个。

特殊技能系统

【二段跳Space Jump Boots】：Samus初期遗失的技能之一，在击败Jump Guardian后重新取得。在跳跃过程中再按B键可以再进行一次跳跃。

【重力跳跃Gravity Boost】：在Torvus Bog的Hydrochamber Storage取得。在水中可以进行第三次跳跃，按住B键还可以在水中进行一定高度的上升。

【抓索光束Grapple Beam】：击败Grapple Guardian后取得。在场景中有抓索标志的地方，按住L键就可以发射抓索光束，确定方向后松开L键即可跳到对面。在使用抓索的同时可以开火，但是不能锁定敌人。

【旋空攻击Screw Attack】：在Sanctuary的Vault取得，可以进行多达五次的连续水平跳跃。在二段跳之后，将摇杆向前推再次按B键即可启动旋空攻击。在特定的墙壁上使用旋空攻击可以进行三角式弹墙的连续跳跃。

变形球系统

【变形球Morph Ball】：Samus的初期技能之一，按X键即可变形，可以通过某些狭窄的管道。

【变形球炸弹Morph Ball Bomb】：Samus初期遗失的技能之一，击败Bomb Guardian后重新取得。在变形球状态下按A键即可放置炸弹，可以炸开Talloric Alloy构成的墙壁(使用探测发现)。



二次弹跳：放置第一颗炸弹后，在即将爆炸的同时放下第二颗炸弹，在弹起到接近顶点的同时放下第三颗炸弹，这样可以被弹到更高的位置。此技能在游戏中非常有用，应熟练掌握。

【加速突进Boost Ball】：Samus初期遗失的技能之一，击败Boost Guardian后重新取得，在变形球状态下按住B键进行蓄力，松开后即可加速突进。此技能多

用于通过中间断裂的管道，可以在一侧来回移动多次增加蓄力时间强化突进距离。

【磁力爬行Spider Ball】：Samus初期遗失的技能之一，击败Spider Guardian后重新获得。在变形球状态下，按住R键即可吸附在磁轨上进行爬行，在爬行过程中放置炸弹可以轻微弹起，使用加速则会直接从磁轨上弹飞。

【强化炸弹Power Bombs】：击败Power Guardian后取得。在变形球状态下，按Y键即可放置强化炸弹，可以用于打开黄色的门，也可以炸开Denzium构成的墙壁（使用探测发现）。

装甲系统

【耐热装甲Varia Suit】：Samus的初期装备，可以抵御极高的温度。但是很可惜，在行星Aether上没有发挥此作用的地方——当Samus暴露在黑暗世界的有毒空气中时，能量会以每秒5格的速度减少。

【黑暗装甲Dark Suit】：击败三头沙虫Amorbis后取得，除了相应提高了防御力以外，在黑暗世界中损失能量的速度降低为每秒1格。



【光明装甲Light Suit】：恢复全部三个寺庙的能量后，找U-Mos交谈后获赠。此装甲不但再次提升了防御力，而且可以完全无视黑暗世界中毒气和毒沼的伤害。此外，Samus还可以通过场景中的黄色光束上升到非常高的地方。

面罩系统

【战斗面罩Combat Visor】：Samus的基本装备，也就是Samus的通常状态。

【探测面罩Scan Visor】：Samus的初期装备，切换为此面罩后按住L键就可以对场景中的物体进行探测。蓝色说明此物体未经探测，红色为重要物品，绿色则表明已经探测过的物体。在探测状态下不能开火，按A键则自动切换回战斗面罩。

【黑暗面罩Dark Visor】：击败Chykka后取得。此面罩结合了热敏探测和X光线的功能，使用时背景变为黑白色，敌人和可以取得的物品则以红色显示。在此状态下可以看到一些平时无法观察到的物体。

【声波面罩Echo Visor】：在Sanctuary的Aerie取得。此面罩能见度降至最低，所有物体均以轮廓显示，Samus通过间隔性发射声波探测敌人的位置。在此状态下可以看到一些带有标记的物体。其中某些可以摧毁停止其发射声波，某些则需要使用毁灭光线进行攻击。

100%完成率达成指南

本作比起之前的2D作品多了所谓资料收集的要素，其实NGC上的第一作就已经是这样了，不过如果因为没有接触过前作而由此感到陌生的话，就千万不要忽略这一点了。

资料收集就是要充分利用上面提及的“探测”功能，对一切你觉得可疑的物体、墙壁以及敌人等等进行scan，获得解说数据后就会提升完成度。而且对于一些分阶段的BOSS来说，每次变身后都别忘了对其进行探测，因为收集到的资料数据是不同的。资料的收集程度也会影响通关后隐藏要素的开启。

道具装备收集则是系列一直以来的传统概念，不过比起2D作品中在很多时候几乎是在毫无提示的情况下一寸一寸地摸索，3D的银河战士就体贴多了，只要你积极主动地进行探测，几乎所有的隐藏情形都会给以明显的提示。这个收集度同样会影响一些通关要素，按下文的流程进行可以保证达成完全的100%收集。

在读取进度时会显示当前的完成率，该完成率完全取决于Samus在游戏过程中所取得的装备数量，所以如果要达成100%的完成率，你需要收集：

——所有的武器，包括非流程必须的Darkburst、Sunburst以及Sonic Boom。

——所有的装甲和面罩。

——所有Samus的特殊技能。

——所有变形球系统的特殊技能。

——达到所有武器和能量的上限数目，其中包括255发导弹、10发强力炸弹、光明和黑暗武器能量各250个以及14个备用能量箱。

行星Aether生存指南

——存盘点可以恢复Samus的全部能量，武器补给点可以补充全部弹药，Samus的飞船则可以同时发挥以上两种作用。此外，及早探索出地图站的所在而取得该区域的地图可以达到事半功倍的效果。

——在进入每个区域之后对场景内所有的物品进行探测，这样不至于漏掉重要的物品或提示。

——熟悉敌人的属性及特点，并选择适当的武器和战斗方法。

——在黑暗世界中，多加利用场景内的光明水晶使自己免受伤害。注意使用黑暗射线攻击水晶会使其失效，只有使用光明武器才能使其恢复原状。使用毁灭射线攻击水晶可以将其覆盖面积扩大，对周围的黑暗敌人造成重大伤害。

流程攻略

注意：在地图窗口的右下方有指示方向的罗盘，攻略中所有提及到的方向均以此为准，请查看此罗盘确定当前位置。

Metroid Prime 2的故事发生在Metroid Prime之后。在飞往Aether行星执行任务的过程中，Samus姐姐的飞船再一次非常不幸地在穿越大气层时被闪电击中并坠落在一个洞穴之中……新的冒险就此开始了。

Never has a woman been so sexy while showing so little…

第一章 初涉险境

1 Temple Grounds



◆地点：Landing Site/探测物体：Samus's Gunship

从飞船上下来后，可以试着使用探测面罩观察周围的物体，但是只有Samus的飞船可以记录到记事本里。向东走，将拦路的蛛网打掉，就可以继续前进了。

◆地点：Hive Access Tunnel——不必担心场景内的植物，它们不会对Samus造成伤害。东侧的门暂时还不能进入，所以继续南行。

◆地点：Hive ChamberA/探测物体：Gate Mark VI

场景内的箱子可以打破得到一些回复道具。使用探测器会发现大门旁边的红色小型控制台，这样就可以激活门上的两只锁，将其打掉就可以开门继续前进。另一个控制台略微隐蔽，探测后会打开通往下一区域的门。此处还可以进入地图站获得整个区域的地图，并确认当前的目标地点是GFMC Compound。

◆地点：Hive Tunnel/探测物体：Worker Splinter

不要踩到场景中的Worker Splinter，将网打掉继续前进。

◆地点：Command Chamber/探测物体：GSGT C. Benet，SPC B. Reevs，Bomb Slot，Dark Trooper

这里的大门无法通过探测直接打开，切换至变形球状态，沿管道来到隔壁的房间，这里有一个炸弹发动器，将其启动可以恢复整个房间的能源供给。回到开始的地方，你会发现在一团紫雾的缠绕下，所有死去的士兵都复活了并向你发起攻击，这些敌人很好应付，将其消灭后，调查控制台打开大门；此时又会冲出一批敌人，消灭后就可以进入Hive Storage，这里没有什么特殊的地方，继续进入下一个场景。

◆地点 Hive Chamber B——老对手黑暗Samus又出现了。跟随她走进她创造的传送点，动画过后，我们的Samus就成了第二个Alucard——由于装甲损坏，身上的很多技能和装备统统消失了……将右边的绿色网打掉，切换为变形球进入管道。

◆地点：Hive Chamber C——再次消灭四个黑暗士兵，东北方的箱子打掉可以发现通往记录点的门。存盘后从西门出去。

◆地点：Hive Transport Area——探测终端就可以启动升降机并回到地面，右边的门暂时不能打开，所以进入左边的门。

◆地点:Industrial Site/探测物体：GF Bridge，Green Kralee，Splinter Cocoon，Splinter

首先探测开关将门打开，然后跳上场景南侧的平台一直前进到桥的对面。探测开关打开桥上的锁，将其破坏后可将通往下一场景的吊桥放下。

◆地点：Collapsed Tunnel/探测物体"PFC M. Veroni

切换为变形球状态通过管道。

◆地点:Temple Assembly Site——调查正中央大门前的开关可以将空中的集装箱降下，然后将绳索射断，就可以跳到对面的平台上。打开蓝色的门继续前进。

◆地点:Dynamo Chamber/探测物体:Gate Mark VII

来到关闭的门前，调查开关可以将其打开，但是身后的两扇门会随之关闭，这时周围的茧里会冲出敌人，消灭后前进。

◆地点:Communication Area/探测物体:PFC L. Brouda

调查场景内的终端机可以调整雷达进行通讯，但是由于大气的干扰导致通信失败了。此后进入下一场景。

◆地点：Trooper Security Station/探测物体：Growler Class Turret，SPC M. Angseth

此房间内有两只Splinters和一架炮台，将其解决后切换为变形球状态进入隔壁的房间。调查开关后正门会开始反复升降，算准时间从其下方滚过去，不要被压到。

◆地点：GFMC Compound/探测物体：GFS Tyr，CAPT A. Exeter，LCPL J. Brode，PFC G. Haley，PFC I. Crany，PFC S. Millian，SPC F. Triplette，Dark Splinter，Kinetic Orb Cannon

进入场景后会出现过场动画，所有失去联络的陆战队员均已丧身此处。使用蓄力射线将左边黄色的箱子打炸可以重新得到导弹发射器。消灭随后出现的黑暗Splinter进入飞船，可以调查得到新的地图。从飞船一侧的缺口跳到对面的平台上，继续前行调查开关可以启动球体发射器。被发射到对面后，跳下平台使用导弹炸开红色的门进入。

◆地点：Sacred Bridge/探测物体：PFC E. Denys，War Wasp

从一侧的管道滚下去，调查上方平台的开关打开球体发射器，即可到达通往下一场景的门前。

◆地点：Sacred Path/探测物体：War Wasp Hive

东北角的墙壁调查后可以使用导弹破坏，然后使用下方的球体发射器进入墙壁内侧。经过一段相当长的轨道到达门前，进入，乘升降机上行。

2 Great Temple

地点：Transport A Access

探测物体：Sandbats

穿过Temple Transport A 即可进入。从墙角的小洞里会飞出一群蝙蝠，即使没能及时对其探测也不用担心，以后还会多次遇到。洞里是存盘点，建议在这里保存进度，因为马上就要面对游戏中的第一个Boss。

◆地点：Temple Sanctuary/探测物体：ALPHA

SPLINTER, DARK ALPHA SPLINTER

进入房间的中央即可引发剧情，Samus会首先被五只黑暗Splinter围攻，将其消灭后，房间正上方的茧就会掉落，第一个关底ALPHA SPLINTER登场。开始时它只有一种攻击方式，即跳过来冲撞Samus，只要锁定住对方在跳过来之前闪到一边即可。建议不要在这时浪费导弹，因为对其造成一定伤害后，对方会被一团紫雾笼罩变身成为DARK ALPHA SPLINTER。此时除了冲撞之外，它还可以向你发射紫雾。只要锁定住敌人一直攻击即可，这个Boss的难度非常低。战胜后会得到一个不知名的物品，捡起继续前进就会来到Controller Transport，乘升降机上行。

◆地点：Main Energy Controller/探测物体：U-Mos，Energy Controller，Origins

走到房间的中央会遇到这个星球的长老U-Mos。他告诉Samus，一种名为Ing的生物夺走了光明世界三个神庙的能源，并将其注入了黑暗世界，而你的任务就是利用刚刚得到的能量传送器将能源带回光明世界。同时，Samus得到了紫色的认知能力，可以通过探测阅读游戏场景内紫色的知识库，在身后的墙上可以试验一下这项能力。剧情结束后，沿原路返回。

◆地点：Temple Sanctuary——探测镶有紫色知识的大门即可使其开启，继续前进。

◆地点：Transport B Access/探测物体：Lightflyer

通过Temple Transport B的升降机，回到Temple Grounds。

3 Temple Grounds

◆地点：Temple Assembly Site——这里是不是很眼熟？打开面前的紫色知识门，并用导弹炸开旁边的一个红色的门，里面有一个备用能量箱。随后向东南方前进并穿过Collapsed Tunnel。

◆地点：Industrial Site/探测物体：J-Fme's Testament



从桥上跳下，打开紫色知识门并进入到达Agon Transport Access。这里是通往新的区域Agon Wastes的升降机。

◆地点：Transport to Agon Wastes/探测物体：Our Heritage

打掉左边的蛛网可以得到一个增加导弹上限的道具，外侧悬崖边上还有一个紫色的知识。完成后乘坐升降机到达Agon Wastes。

第二章 决战沙丘魔堡

1 Agon Wastes

◆地点：Transport to Temple Grounds/探测物体：Agon Bearerpod

这个区域内的植物可以打掉得到一些补给道具。

◆地点：Plaza Access/探测物体：Lumite，Sandgrass

◆地点：Mining Plaza/探测物体：Sandigger

与这里的沙虫战斗时需要打爆其两端紫色的眼睛。跳上远端平台，使用导弹打开红色的门。

◆地点：Save Station A/探测物体：Blueroot Tree

这里除了进行游戏记录，暂时没有其它的作用，从流沙上滚过后就目前而言是一条死路，需要得到其它的技能才能继续前进。

◆地点：Mining Plaza——跳上场景东侧的平台，沿着



边向西前进。这里的石柱可以用导弹破坏，并为Samus开辟出新的道路。一直前行，走过石桥就会到达东侧的门口，随后进入Mining Station Access。

◆地点:Mining Station A/探测物体:Pirate Trooper，Brizgee

进入场景后会遭到银河海盗的袭击，使用蓄力射线可以将其轻松搞定。之后跳上南侧的平台，并从中央不同高度的圆台连续跳跃到达对面，注意脚下的流沙会把Samus冲下去。随后破坏石柱，使用导弹打开红色的门进入。

◆地点：Temple Access/探测物体：Shriekbat

最好利用这里的敌人补充一定的弹药，随后将面对Boss战。

◆地点：Agon Temple/探测物体：ALPHA SANDIGGER，BOMB GUARDIAN

初期形态的Alpha Sandigger像普通沙虫一样对付即可，随后Ing出现将其控制并转变为Bomb Guardian。这时对方会在地上游动并放置炸弹，其尾部是唯一的弱点，使用蓄力射线或导弹攻击几次后会使其眩晕，同时头部开始闪光，此时使用强力攻击，四次即可将其消灭。注意如果没有及时攻击其头部，Bomb Guardian会同时放出若干枚炸弹。胜利后Samus重新得到变形球炸弹的技能，炸开北面的墙壁进入Controller Access，并使用炸弹发动器作动装置。

◆地点:Agon Energy Controller/探测物体:Saving Aether

使用探测调查远处的全息投影，可以聆听这座神庙长老的遗言，并得知夺回能源需要三把开启黑暗神庙的钥匙。这之后得到橙色的认知能力，随后原路返回。

◆地点：Mining Station A——探测打开上方橙色知识的大门。进入Sand Cache，得到一个导弹上限道具。随后从南侧的门离开场景。

◆地点：Portal Access A——切换为变形球状态，发射两回通过轨道即可到达另一面。在尸体的后面可以得到另一个导弹上限道具，注意躲开球体发射器。

◆地点：Portal Terminal/探测物体:Dark Pirate Trooper，Light of Aether，Pillbug

黑暗的银河海盗除了血多攻击力稍强以外与普通海盗无异，使用相同的打法即可将其消灭。在远端传送点附近可以找到一个炸弹发动器，启动后旁边的传送带就会开始运作。打开两侧的机关将透镜正确移动后，传送点就会出现。探测左边红色的控制台就可以打开通往黑暗世界的通道了。

2 Dark Agon Wastes

◆地点：Portal Site/探测物体：Bladepod，Light Crystal，Light Beacon，Light Portal

Samus暴露在黑暗世界里会受到有毒空气的伤害，而在光明水晶的庇护下则可以逐渐回复能量，所以目前在黑暗世界里要采取“步步为营”的战术。到达远端的炸弹发动器，启动后可以打开这里和光明世界同样位置的门，但是现在还不能回去，因为前方的平台以Samus目前的能力是无法跳上去的，只能从另一扇门进入。

◆地点：Crossroads/探测物体：Inglet

使用导弹炸开远端红色的门进入。

◆地点：Save Station 2/探测物体：Nightbarb

穿过坑道可以到达存盘点进行记录，然后从另一扇门出去。

◆地点：Dueling Range/探测物体：Warrior Ing，Lightbringer

在这里会面对第一只Warrior Ing。这场战斗由于Samus的装备较差会比较吃力，记住躲在光明水晶的后面可以挡住敌人的远程攻击。将其击败后沿西侧墙壁前进，走过石桥准备迎接Boss战。

◆地点：Judgment Pit/探测物体：JUMP GUARDIAN

和其它Warrior Ing不同的是，Jump Guardian会跳落在Samus旁边发动震荡波攻击，这时需要算准时机跳起躲避。在跳落前它会张开紫色的防御罩，此时无法对其造成伤害。这个Boss没有什么特殊的打法，只要注意躲避它的攻击并不断还击，胜利终将属于Samus。取胜后可以重新得到二段跳技能，随后按南侧—西侧的平台顺序跳跃前进，找到红色的门，用导弹开进入Dark Agon Temple Access。

◆地点：Dark Agon Temple——正面的大门需要集齐三把钥匙才能开启。顺时针前进可以找到一扇门，打开后得到第一把黑暗Agon钥匙。之后可以选择原路返回，也可以通过另一个相对而言比较危险的场景回到Portal Chamber。还记得刚才Samus不能跳上去的平台么，获得二段跳之后，就可以跳上去通过传送点回到光明世界了。

3 Agon Wastes

◆地点：Portal Terminal/探测物体：Dark Portal



三个银河海盗在这里伏击Samus，将其解决后进入西侧当初在黑暗世界里打开的相同位置的门。

◆地点：Transport Center——使用炸弹发动器可以得到导弹上限道具，然后通过存盘点继续前进。

◆地点：Mining Plaza/探测物体：Paradise

这里的橙色知识门现在可以打开了，里面可以获得该区域的地图，之后从上方东侧的门离开。

◆地点：Mining Station Access——在坑道中央放置炸弹可以通过发射器得到一个备用能量箱，之后出东侧门。

◆地点：Mining Station A/探测物体Cataclysm

探测知识门和控制台，打开通往Central Station Access的大门。

◆地点：Central Mining Station/探测物体：Pirate Skiff，Vigilance Class Turret

消灭敌人后出东侧门。

◆地点：Command Center Access——现在Samus还不能打开黑色的门。地面上有一处通过探测可以用变形球炸弹炸开进入。

◆地点：Command Center/探测物体：Aether，Dark

Aether，Log 44681，Log 48853，Log 50086，Log 54421，Log 62217

最好不要惊动这里的海盗，右方尽头可以得到一个导弹上限道具。随后铁门会自动关闭，消灭所有敌人后通过升降机到达二层出口。

◆地点：Security Station B／探测物体：Log 70136

暗黑Samus再次出现并关闭了Samus面前的通道。右转进入Command Center，调查控制台打开刚才自动关闭的门，沿原路返回进入。

◆地点：Biostorage Access／探测物体：Humility Class Turret

击毁两座炮台，然后算准时间差通过激光防御系统到达远端的门。

◆地点：Biostorage Station／探测物体：Tallon Metroid，Log 63622

通过此处到达Security Station A，使用炸弹发动器打开大门进入。

◆地点：Bioenergy Production／探测物体：Pirate Aerotrooper

消灭两个飞行海盗后，在房间东侧的控制台启动搬运机。随后回到房间的另一侧，使用控制台将中央集装箱按从左至右1-3的顺序和从右至左1-3的顺序排列，可以跳上平台分别得到一个备用能量箱和到达出口。

◆地点：Ventilation Area B——将拦路的能量管道炸掉即可继续通行。

◆地点：Save Station C／探测物体：Log 67135

保存进度之后进入Sand Processing，使用导弹炸开尽头的管道，即将再次面对Boss战。

◆地点:Main Reactor／探测物体:Phazon,DARK SAMUS

第一次迎战黑暗Samus比较简单，对方一开始只会使用Phazon的远程攻击以及近战的防御罩；将其体力削减至一半后，对方会使用强化的导弹攻击以及突刺撞击，这些都可以通过适时的闪避和场景内的掩体进行躲避，同时抓准时机强力反击，取胜后乘升降机上行。

◆地点：Storage D／探测物体：Log 69898

在这里可以获得黑暗射线，使用其打开黑色的门离开。

◆地点：Main Reactor——使用黑暗射线射击门上的白色水晶即可开门，之后打开黑色的门并通过Security Station B场景内的两扇门从右边的门出去。

◆地点:Command Center／探测物体:Pirate Grenadier

使用黑暗射线可以打开这里通往黑暗世界的传送点，但是不要急着进入，通过Biostorage Station打开黑色的门到达Storage B，可以得到一个导弹上限道具。路上的水母可以先用蓄力的黑暗射线使其停止行动，然后一发导弹即可将其解决。之后进入传送点。

4 Dark Agon Wastes

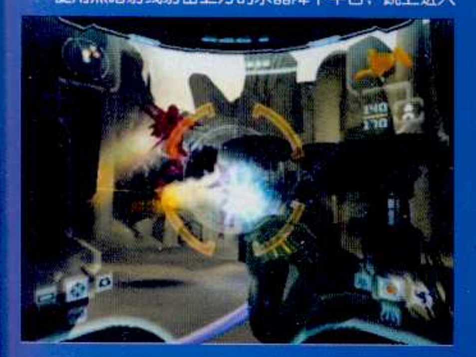
◆地点：Doomed Entry／探测物体：Nullified Crystal，Nullified Beacon，Dark Preed，Light Lift Crystal

前进至房间的远端，转身使用导弹炸掉平台上的白色雕像。然后向控制升降的白色水晶发射黑暗射线使平台降下，一系列跳跃后可得到第二把黑暗Agon钥匙。现在还不要进入面前的门，从房间北侧另一扇黑色的门离开并穿过Oasis Access。

◆地点：Dark Oasis——左侧是一扇白色的门，不用理会，直接进入右边的门。

◆地点：Hall of Stairs／探测物体：Dark Lift Crystal

使用黑暗射线射击上方的水晶降下平台，跳上进入存盘点，穿过Bitter Well，进入下一场景。



◆地点：Phazon Site——通过这个场景需要探测全部三个控制台，第一个在房间西侧平台上，很好找到，第二个隐藏在东侧一堆箱子后面，第三个则需要通过跳跃房间中央的一系列移动平台到达顶端才能找到。全部探测后，房间南侧的门就会打开。

◆地点：Watering Hole／探测物体：Ingclaw

这里有隐形的敌人向你发动攻击，不要恋战，直接进入对面的门。

◆地点：Feeding Pit——首先从左侧前进，消灭所有的Nightbarb后前进至房间的西北角，将两个平台降下，跳过后到达出口。



◆地点：Ing Cache 1——取得光明射线，并使用其打开白色的门。

◆地点：Feeding Pit、探测物体：Energized Crystal，Energized Beacon

这时你已经持有了两种属性的能量武器。使用其中一种打掉场景内的植物会掉落另一种属性武器的弹药，这是补充弹药的最好方法。使用光明射线开门离开。

◆地点：Feeding Pit Access／探测物体：Webling

通过后回到Doomed Entry，进入刚才没有进入的门，最好走上方路线黑色的门进入。

◆地点：Double Path／探测物体：Darkling Tentacle

将敌人消灭后继续前行，尽量节省一些弹药，为随后的强制战斗作准备。

◆地点：Battleground／探测物体：Ing Webtrap

第三把黑暗钥匙唾手可得，但是就在此时Ing出现将其夺走。这里需要迎战六只Warrior Ing，使用蓄力的光明射线可以缩短战斗时间。如果没有弹药了，像前面提到的那样使用黑色射线射击场景内的植物。将所有敌人击败后，第三把黑暗Agon钥匙也随之入手了。然后原路返回Doomed Entry，北行至Dark Oasis。

◆地点：Dark Oasis——这时可以打开左侧白色的门，里面是弹药补给点。之后使用光明射线激活右侧的传送点，回到光明世界。

5 Agon Wastes

◆地点：Main Reactor——首先回到Biostorage Station，可以探测到一些新的物品。

◆地点：Biostorage Station／探测物品：Metroid Cocoon，Infant Tallon Metroid

敌人的进攻非常凶猛，不必恋战，探测后离开回到Main Reactor，从二层出白色门，进入坑道。

◆地点：Central Mining Station／探测物体：Log 71599，J-Stl's Testament

这里需要驾驶两侧的炮台摧毁两个能量发动机，一个在你的左下方，另一个在右边中间的位置。摧毁后海盗会出现袭击，使用炮台可以将其华丽地轰至渣。之后从左侧跳到中央上方的平台上，穿过第二个发动机爆炸后留下的缺口，这里可以找到一个洞，进入后可以得到能量武器上限的道具。全部完成后，不要急着从传送点进入黑暗世界，先去取得一些强化道具。进入Agon Temple，出西侧的黑色门。

◆地点：Mine Shaft——在这个坑道里，使用变形球炸弹的二次弹跳可以获得一个备用能量箱，之后从右侧回到神庙，从东侧的白色门进入Sandcanyon，使用球体发射器到达另一端出门。

◆地点：Ventilation Area A——使用两次二次弹跳可以得到一个导弹上限道具。在这个地方和上一个地方可以多加练习变形球的二次弹跳技能。之后一直返回Portal Terminal，通过传送点进入黑暗世界。

6 Dark Agon Wastes

◆地点：Portal Chamber——通过存盘点到达Dueling Range，进入西侧黑色门。

◆地点：Ing Cache 4——从房间东侧的洞滚入可以找到一个导弹上限道具，之后回到Dueling Range，进入Judgment Pit的黑色门找到另一个存盘点，记录后进入Dark Agon Temple迎接Boss战。

◆地点:Dark Agon Temple／探测物体:AMORBIS

使用三把黑暗Agon钥匙打开中央的大门，就会遇到本区域的总Boss三头沙虫Amorbis。其主要进攻方式是不断从地下跃出。在此过程中，抓准时机连续攻击可以将它的外壳打掉。之后它会附在中央的黑色球体上向Samus发射黑暗能量炮，这时使用蓄力光明射线攻击其头部可以将其打裂。随后它会试图将Samus吸入体内，这时切换至变形球状态，使其吸入后用炸弹攻击即可击倒对方。Amorbis共有三只，第一次面对一只，第二次面对两只，第三次则需要同时面对三只。合理利用场地内的光明水晶躲避攻击并注意拾取击碎外壳后落下的回复道具，是取胜Amorbis的关键。

此外，请注意Amorbis变身后需要再次进行探测，这在以后的Boss战中也同样需要注意。战胜Amorbis后，中央的黑色球体会炸开，Samus也得到了第二件装甲——黑暗装甲，可以降低暴露在黑暗世界中所受的伤害。之后进入北面的门，和光明世界一样，这里也需要炸弹发动器打开通往Dark Agon Energy Controller的门。吸收能量后，回到Portal Chamber，并通过传送点回到光明世界的Agon Energy Controller。

7 Agon Wastes

◆地点：Agon Energy Controller——走到控制器面前就可以将从黑暗世界夺回的能量重新注入光明世界。至此，第一个神庙的任务就圆满完成了，随后使用升降机回到Temple Grounds。

8 Temple Grounds

◆地点：Transport to Agon Wastes——现在Samus已经学会了一定的技能，可以再到各个场景里去探索一些强化的物品。首先回到Landing Site。

◆地点:Landing Site／探测物体:M-Dhe's Testament

这里可以使用光明射线将石像向前移动一步，这样可以跳上平台探测到新的物体。继续前进目前没有意义，所以回到Hive Access Tunnel，跳下去就到了游戏最开始的地方。

◆地点:Hive Chamber A／探测物体:DARK MISSILE TROOPER

这里会有一场小型的Boss战，对手非常弱，注意躲避同时攻击就可以轻易获胜。胜利后可以得到一个导弹上限道具。前行来到Hive Chamber B，在管道内使用变形球炸弹可以得到一个导弹上限道具。之后回到Temple Assembly Site。

◆地点：Temple Assembly Site——利用房间中央的石柱可以跳到南侧的高台上，然后顺时针前进可以找到一个管道，在尽头可以得到一个导弹上限道具。跳下来使用光明射线射击入口边的石像可以找到一个传送点，进入。

9 Sky Temple Grounds

◆地点：Plain of Dark Worship——这里可以找到一个导弹上限道具，之后离开返回光明世界。

10 Temple Grounds

◆地点：Temple Assembly Site——出北门进入Dynamo Chamber，使用二段跳继续前进。

◆地点：Communications Area——在中间的阶层可以使用炸弹得到一个导弹上限道具。之后跳到高一层的石柱上，到达房间最高层的门前。

◆地点:Storage Cavern A／探测物体:D-Isl's Testament

这里只有一个可以探测的尸体，是不是很奇怪？以

后会有答案。回到Temple Assembly Site，然后使用升降机进入Great Temple。

11 Great Temple

◆地点：Transport B Access——在一侧的管道内使用变形球的二次弹跳技能可以得到一个导弹上限道具，之后继续前进。

◆地点：Main Energy Controller——与U-Mos交谈后，得知下一个目标地点是Torvus Bog。之后离开回到Temple Sanctuary，调查左侧橙色的知识门进入。

◆地点：Transport C Access/探测物体：Harmony Class Drone

通过升降机回到地面。

12 Temple Grounds

◆地点：Meeting Grounds/探测物体：Age of Anxiety

左侧上方是可以探测的知识所在。之后进入Hall of Eyes，在这里激活传送点并进入。

13 Sky Temple Grounds

◆地点：Base Access——这里目前只有一扇门可以进入。

◆地点：Abandoned Base/探测物体：Corrupted Sentryeye

要使空中悬挂的吊车开始运作，需要启动四个炸弹发动机。这里要按一定的顺序完成：首先从西侧的传送带上去，启动遇到的发动机，这时前进的路会被堵住，不要紧，再从东侧的传送带上去，将第三个遇到的发动机启动，然后是第二个，最后是第一个，这样就可以跳到吊车上前进了。在尽头激活传送点并进入。

14 Temple Grounds

◆地点：Path of Eyes/探测物体：The World Warped

这里需要使用光明射线推动石像来打开前进的道路。走到尽头可以打开一扇知识门。在离开场景之前，请从出口左侧的管道进入并炸开尽头的一座石像，这样就为以后创造了一条捷径。

◆地点：Torvus Transport Access——炸开红色的门，登上去往Torvus Bog的升降机。

第三章 目标—黑暗毒沼

1 Torvus Bog

◆地点：Transport to Temple Grounds/探测物体：Torvus Bearerpod

◆地点：Temple Transport Access/探测物体：Torvus Hanging Pod



◆地点：Torvus Lagoon/探测物体：S-Dly's Testament，Shredder，Hydlings

左侧的门是存盘点，继续前行需要潜入水下，消灭敌人后进入水里黑色的门到达Path of Roots，游出水面进入下一场景。

◆地点：Great Bridge/探测物体：Shrieker，Sentinel Crystal

炸开红色的门，即可进入Portal Chamber。不用理会这里的传送点，直接从管道通过到对面的门进入。

◆地点：Torvus Lagoon——又回到了这里。首先调查控制台启动大桥，然后进入白色的门，穿过Ruined Alcove继续前进。

◆地点：Forgotten Bridge/探测物体：Grenchler，Bloatsac

这里的Grenchlers需要攻击其后部才能造成伤害。将敌人消灭后跳上最高处的平台，因为控制桥的开关在黑暗世界，所以只能进入传送点。

2 Dark Torvus Bog

◆地点：Dark Forgotten Bridge/探测物体：Dark Sentinel Crystal，Ingsphere Cache

注意不要掉到毒沼里面，会损失非常多的能量。使用炸弹发动机移动大桥的位置后，就可以从旁边平台上的传送点回到光明世界了。

3 Torvus Bog

◆地点：Forgotten Bridge/探测物体：Dark Pirate Commando

对付黑暗海盗特种兵最好的方法就是使用蓄力黑暗射线停止其行动，然后一发导弹就可以将其消灭。之后上桥取得导弹上限道具后离开。

◆地点：Abandoned Worksite/探测物体：Sporb

从墙壁一侧的管道以变形球状态到达对面，注意Sporb会出现并阻挠Samus前行。之后进入一条红色的管道，出门离开。

◆地点：Great Bridge——在这里可以调查面前的控制台启动球体发射器，然后通过发射到达上方的黑色门处。

◆地点：Temple Access——使用探测面罩会发现一处地板可以炸开，里面可以得到一个备用能量箱。之后退出此场景再重新进入，从黑色门离开。

◆地点：Torvus Temple——这里会与银河海盗展开一场激战，消灭所有敌人后可以得到强化导弹的技能，而后通过升降机上行，使用强化导弹炸开绿色的门，穿过Controller Access进入下一场景。

◆地点：Torvus Energy Controller/探测物体：Dark Aether

调查全息投影可以聆听这里长老的遗言，并同时获得绿色的认知能力。随后回到Torvus Temple调查绿色知识启动升降机到下层，打开绿色的知识门进入。

◆地点：Underground Tunnel/探测物体：Our War Begins

从栅栏下滚过可以得到一个导弹上限道具。此处地形狭小不适宜与敌人交战，完成探测后及早离开。

◆地点：Torvus Grove/探测物体：Pirate Commando

这些敌人很不幸地成为了强化导弹的试验品。将所有敌人消灭后可以进入Meditation Vista，启动传送点进入黑暗世界。

3 Dark Torvus Bog

◆地点：Gloom Vista——继续前进。

◆地点：Polluted Mire/探测物体：Hunter Ing

Hunter是很难缠的敌人之一。使用光明射线在其现身时可以对其造成伤害，也可以通过将其引入光明水晶范围的方法消灭。之后沿平台一直跳跃到顶层，进入黑色门。

◆地点：Dark Falls——一定要在这里存盘为随后的Boss战作准备。穿过Dark Forgotten Bridge和Dark Arena Tunnel，进入Dark Torvus Arena。

◆地点：Dark Torvus Arena/探测物体：BOOST GUARDIAN

只有在Boss处于实体状态的情况下才能对其造成伤害。蓄力光明射线是这场战斗的不二选择。受到攻击后，Boss会转入突进状态，在场景内四处冲撞，同时会有其它的Inglet向Samus发动攻击。这时保守的方法是切换至变形球状态与之周旋，激进的方法则是引诱其撞上房间内的四个光柱。之后Boss会转入液体状态，这时它可以被攻击，但是不会减血，最好使用变形球炸弹将其快速打回实体状态。如此反复，直到将其击倒。胜利后可以得到变形球加速突进技能。在U形场景内，使用加速突进可以在左侧上方得到第一个暗黑Torvus钥匙。之后通过传送点回到光明世界。

4 Torvus Bog

◆地点：Meditation Vista——进入Great Bridge。

◆地点：Great Bridge——在这里打开绿色的知识门可以得到次区域的地图。

◆地点：Path of Roots/探测物体：The Ing Attack

完成探测后回到Torvus Lagoon，存盘后通过Transport to Temple Grounds返回。想在这一区域继续前进，就要先回去取得一些特殊技能。

5 Temple Grounds

◆地点：Transport to Torvus Bog——从这里进入Meeting Grounds，中央的U形通道可以使用加速冲上去，在左侧可以发现一条管道，一直穿过Service Access和Path of Honor两个场景。

◆地点：Hall of Honored Dead/探测物体：Spinner

房间中央是下一个需要取得的特殊技能，但是被能量罩包围住了。这里需要使用雕像下方的四个转动器将中央的地面点亮，顺序依次为紫、蓝、黄、红。随后Samus可以得到追踪导弹，将面前的紫色门炸开，穿过Path of Honor和Service Access回到Meeting Grounds，再次出发前往Torvus Bog。

6 Torvus Bog

◆地点：Transport to Temple Grounds——有了追踪导弹，就可以进入Torvus的底层了。从这里一直起前进到Torvus Temple。

◆地点：Torvus Temple——进入底层后直接进入西侧的管道，炸开绿色的门，进入Underground Transport。

◆地点：Hydrodynamo Station/探测物体：Preed，Blogg



这里的音乐是不是很耳熟？这是SFC版超级银河战士Brinstar和Maridia区域音乐的混音版。炸开房间顶层的红色门可以进入存盘点。这里需要调查三个开关，但是现在只能调查一个。潜入水下中央的平台，在紫色的门下方是第一个开关，调查后打开第一个平台，然后使用中央的发射器回到顶端，再次潜入，取得导弹上限道具后炸开紫色门进入，穿过Training Access。

◆地点：Training Chamber/探测物体：Recovering Energy

阴魂不散的黑暗Samus再次出现并大笑着离开。潜入水下，这里需要解决掉两只Blogg才能继续前进。首先发射蓄力射线将其引诱过来，然后使用导弹攻击其口部。消灭敌人后，旋转器开始动作，目的是将蓝色或红色的通道连接起来，建议首先连接蓝色的通道。之后切换为变形球到达另一端出门。

◆地点：Transit Tunnel West——很简单的变形球谜题，沿路启动所有的炸弹发动器即可。

◆地点：Gathering Hall/探测物体：New Weapons

在水下使用黑暗射线射击有刺平台的底部可以使其翻转过来，之后跳过平台到达对面，使用炸弹发动器升起水下的栅栏，激活传送点进入。

7 Dark Torvus Bog

◆地点：Crypt——这里只需要跳上平台使用旋转器改变激光的方向，所以可以不去理会敌人的攻击。通过传送点回到光明世界。

8 Torvus Bog

◆地点：Gathering Hall——刚才在黑暗世界的举动使得这里多出了一个平台，这样可以使用球体发射器到达另一扇门，进入穿过Gathering Access。

◆地点：Hydrodynamo Chamber/探测物体：Blogging

调查面前的开关，这样只剩下一个开关没有调查了，重新进入刚才打开的紫色的门。

◆地点：Training Access/探测物体：Seedburster

从这里进入Training Chamber，这次走红色的通道。

◆地点：Transit Tunnel East——仍然是很简单的变形球谜题，从右方出去即可。

◆地点：Catacombs/探测物体：The New Terror，G-Sch's Testament

潜入水下，使用对面的水下台阶跳上平台，进入黑色的门，穿过Catacombs Access。

◆地点：Hydrodynamo Chamber——调查第三个开关后，水下的装置会升起，这个场景内的存盘点就暂时不能使用了。潜至水底开门进入。

◆地点：Hydrodynamo Shaft/探测物体：Alpha Blogg

这里大批的Hydling可以用于补给，之后继续进入远端的门并穿过Main Hydrochamber。

◆地点：Hydrochamber Storage——取得重力跳跃后就可以离开了，现在在水下不但跳跃不受影响，而且还可以进行三段跳（只限水下）。

◆地点：Main Hydrochamber——这里需要面对一个小Boss，注意闪躲，5发强化导弹就可以搞定，之后使用三段跳跳出水面，离开此场景。

◆地点：Hydrodynamo Shaft——在进入后上方有一个传送点，现在Samus可以跳上去了。

9 Dark Torvus Bog

◆地点：Undertemple Access——取得第二把黑暗Torvus钥匙后离开即可。

10 Torvus Bog

Hydrodynamo Shaft前进至Hydrodynamo Chamber，存盘后前往Training Chamber。

◆地点：Training Chamber/探测物体：Dark Blogg

穿过此场景进入Transit Tunnel East，借助炸弹发动器产生的浮力和炸弹可以取得一个备用能量箱，之后右行。

◆地点：Catacombs——启动房间东南角的炸弹发动器打开传送点周围的栅栏，进入。

11 Dark Torvus Bog

◆地点：Dungeon/探测物体：Dark Grenchler

穿过唯一的一扇门，进入Undertransit Two，沿左侧管道前行至Sacrficial Chamber。

◆地点：Undertransit One——这里的变形球谜题仍然很简单，使用炸弹可以得到一个导弹上限道具。

◆地点：Crypt——使用黑暗射线射击水晶可以使墙壁上出现伸缩的平台。解决掉敌人之后逆时针跳跃到房间顶部的白色门前，进入并穿过Crypt Tunnel。

◆地点：Undertemple Shaft——跳落至最底层使用球体发射器可以到达顶层的存盘点。之后通过栅栏上的洞到达铁笼里的炸弹发动器，将铁笼旋转，进入新的门。

◆地点：Sacrificial Chamber Tunnel——这里最好使用黑暗射线多积蓄一些光明能量，为Boss战作准备。

◆地点：Sacrificial Chamber/探测物体：GRAPPLE GUARDIAN，Grapple Point

这个Boss比较讲究打法。通常状态下它只会在房间内行走，这时需要反复射击其眼部将其激怒，之后它就会向Samus使出抓索。只要使Boss和Samus之间相隔一根光柱，它的抓索就会被吸在光柱上，从而挣脱不开。此时冲到Boss的尾部使用强化导弹猛攻即可。Boss损失2/3体力后外壳会炸开，移动速度也相应加快。这时不断向其发射光明射线使其眩晕，然后继续快速使用光明射线攻击其尾部，反复几次即可将其击败。取得抓索光束后跳上北边平台使用抓索离开。之后即可通过Sacrificial Chamber Tunnel回到Crypt，使用传送点回到光明世界。

12 Torvus Bog

◆地点：Gathering Hall——从这里前往Under-ground Transport重新回到Torvus的上部，首先要去取得一些强化道具。前进至Great Bridge，然后再使用球体发射器进入Abandonded Worksite

◆地点：Abandoned Worksite——这个房间的上方有一个抓索的标志，使用后可以得到一个导弹上限道具，之后前往Path of Roots。

◆地点：Path of Roots——同样使用抓索可以得到一个导弹上限道具，之后前往Torvus Lagoon。

◆地点：Torvus Lagoon——首先潜入水下，游到东边的角落里，之后使用重力跳跃可以得到一个导弹上限道具。之后通过Great Bridge、Torvus Temple到达Torvus Grove。

◆地点：Torvus Grove——入口旁边的U形场景可以使用加速跳上去，之后逆时针方向前进找到一扇黑色的门。

◆地点：Grove Access/探测物体：Krocuss

穿过此场景进入Forgotten Bridge，暂时不用理会旋转器，进入下一房间。

◆地点：Plaza Access——又一个简单的变形球谜题。使用加速可以得到一个导弹上限道具，之后返回。

◆地点：Forgotten Bridge——现在使用旋转器，不仅可以打开黑暗世界相应场景的门，而且打开了此场景的传送点，进入。

13 Dark Torvus Bog

◆地点：Dark Forgotten Bridge——跳下桥炸开绿门前进。

◆地点：Brooding Ground/探测物体：Liftvine Crystal

使用光明射线可以为liftvine注入能量，之后通过上方的管道进入远端的门。

◆地点：Venomous Pond——从旁边的管道出来后就可以清楚地看到第三把黑暗Torvus钥匙的所在。取得后重新回到底层从黑色门离开。红色的门是存盘点。

◆地点：Portal Chamber——从管道到达另一侧，跳上两个平台后可以找到另一条管道通往一个传送点。传送后可以得到一个导弹上限道具，之后传送回来，从东侧门离开。

◆地点：Poisoned Bog——炸开红色门前进。

◆地点：Cache A——取得能量武器上限道具后回到Venomous Pond，存盘后进入白色门。穿过Dark Torvus Temple Access，进入Dark Torvus Temple。在进行Boss战之前，请注意左侧是武器补给站，西侧绿色门后可以得到一个备用能量箱。

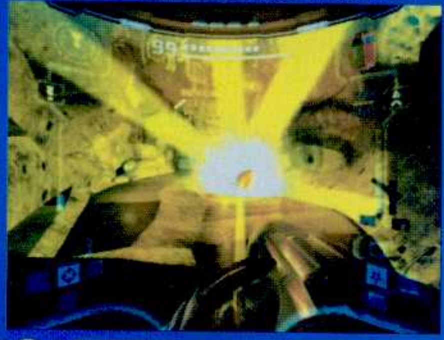
◆地点：Dark Torvus Temple/探测物体：Dark Shredder，CHYKKA

使用三把暗黑钥匙后就会面对本区域的总Boss妖蝶Chykka。首先要将它的茧打破，只要射击四角的支撑即可。随后面对的是Chykka的幼虫形态。通过探测可以得知腹部是它的弱点。此时Boss会在平台的周围游动，从水中跃起使用黑暗闪电和落回水中时的冲击波发动攻击。唯一能对其造成伤害的方法就是趁它跃出水面的时机使用光明射线攻击其腹部。这一阶段可能要耗费很长时间，请注意观察左上角的雷达以确定Boss的位置。将其体力削减到一定程度后，Chykka会冲上平台试图吞噬Samus，这时用光明射线对其发动强力攻势，将其打晕后还会造成更大伤害。击败这一形态后，Chykka会蜕化为成虫形态。此时探测会得知其惧怕黑暗射线，但是请千万不要立刻切换为黑暗射线，而是继续使用能量射线连续射击。一定时间后它会晕眩，这时使用抓索跳到其后方，切换为黑暗射线



攻击其翅膀上的四处弱点，每三发攻击可摧毁一处。将四处全部摧毁后，Chykka会掉入水中变身为黑暗Chykka。此时腹部是其弱点，而且只有光明射线能对其造成伤害。损失一定体力后，黑暗Chykka会变回普通形态，这时按上面的方法反复，两次左右应该可以将其击倒。

战斗结束后取得黑暗面罩，这时所有的平台都会消失，只有使用黑暗面罩才能看到。此外需要提示的一点是，所有隐形的敌人都可以通过黑暗面罩发现其行踪。出上方的门穿过Dark Controller Access，进入Dark Torvus Energy Controller取回被夺走的能量后，建议从Forgotten Bridge的传送点回到光明世界。



14 Torvus Bog

◆地点：Torvus Energy Controller——将能量还回光明世界的神庙之后，这里的任务也圆满完成了。接下来需要再次回到Temple Grounds。

15 Temple Grounds

◆地点：Transport to Torvus Bog——从这里前进至Path of Eyes，打开北面绿色的门。

◆地点：Windchamber Access——使用球体发射器发射后，利用抓索可以取得一个备用能量箱。之后回到Hall of Eyes，使用场景内的传送点。

16 Sky Temple Grounds

◆地点：Base Access——炸开南侧的绿色门。

◆地点：War Ritual Grounds——消灭敌人后，使用黑暗面罩可以发现在东面的墙上有五个红色的锁，使用追踪导弹将其炸开可以得到一个导弹上限道具。之后进入东南方的门。

◆地点：Shrine Access——穿过管道后炸开紫色的门，继续前行穿过Gateway Access。

◆地点：Sky Temple Gateway/探测物体：A-Kul's Testament，B-Stl's Key，G-Sch's Key，J-Stl's Key，S-Dly's Key，C-Rch's Key，D-Isl's Key，J-Fme's Key，M-Dhe's Key，S-Jrs's Key

这里是通往游戏最终场景天空神殿的大门。调查石柱可以得知进入此处需要9把散落在各地的钥匙。离这里不远处就可以先取得一把，之后返回Shrine Access，进入南侧的门。

◆地点：Defiled Shrine/探测物体：Flying Ing Cache

装备黑暗面罩可以发现一个隐形的空中飞行物，将其摧毁就可以得到第一把天空神殿的钥匙。之后从Base Access的传送点返回光明世界，并通过Great Temple Transport，进入Great Temple。

17 Great Temple

◆地点：Temple Transport C——与U-mos交谈后回到Temple Sanctuary，打开绿色的知识门进入。

◆地点：Transport A Access——存盘点旁边的岩石可以用炸弹破坏并得到一个导弹上限道具，之后离开此区域。

18 Temple Grounds

◆地点：Sacred Bridge——装备黑暗面罩后使用追踪导弹炸开面前的门进入。

◆地点：GFMC Compound——从黄色门的平台上跳

到飞船上，可以在船尾发现一个导弹上限道具。之后打开知识门进入。

◆地点：Fortress Transport Access/探测物体：Luminoth Turret, The Sky Temple

通过Transport to Sanctuary Fortress的升降机进入最后一个区域Sanctuary Fortress。

第四章 暗黑机械公敌

1 Sanctuary Fortress

◆地点：Temple Transport Access/探测物体：Serenity Class Drone

摧毁炮台后可以调查控制台开门，随后还有一扇门需要使用旋转器。之后穿过Sanctuary Entrance进入要塞内部。

◆地点：Power Junction/探测物体：Octopede

◆地点：Reactor Access/探测物体：Rezbit

装备黑暗面罩即可发现面前门上的五道红锁，使用追踪导弹将其炸开，同时也会放出新型敌人Rezbit，可以直接跳上平台离开。

◆地点:Reactor Core/探测物体:Quad MB,Quad CM

这里是一场强制战斗。首先使用强化导弹将敌人头部击破，然后切换至变形球状态，等对方旋转过来时加速撞击使其瘫痪，然后使用炸弹或者撞击其下方的红灯即可破坏。结束战斗后，左侧的知识门目前还不能打开，右侧是存盘点。继续前进需要进入正中央的房间不断向上跳跃，建议至少消灭两个Rezbit，打开蓝色的门进入。

◆地点：Minigyro Chamber——这里是一个谜题，首先调查控制台得知如何使中央房间的回转仪停止，随后出现的命令是启动炸弹发动器的颜色顺序：Amber橙色、Crimson红色、Cobalt蓝色、Emerald绿色，对号入座即可。

◆地点：Hall of Combat Mastery——进入房间尽头的传送点。

2 Ing Hive

◆地点：Culling Chamber/探测物体：Ingworm Cache

进右侧东边的门。

◆地点：Hazing Cliff/探测物体：Dark Tallon Metroid,Dark Diligence Drone

消灭Dark Metroid后，向Dark Diligence Drone发射蓄力光明射线，就可以得到一个导弹上限道具。返回Culling Chamber，进入东北方的黑色门，乘升降机进入上一层。

◆地点：Hive Dynamo Works——消灭所有Nightbarb后，使用抓索跳到对面，装备黑暗面罩回头观察就可以发现传送点的开关。使用追踪导弹将其开启，回到光明世界。

3 Sanctuary Fortress

◆地点：Dynamo Works/探测物体：C-Rch's Testament

进入黑色门。

◆地点：Dynamo Access/探测物体：Diligence Class Drone, Mechlops

对付Diligence Drone只用一发黑暗射线即可。

◆地点:Main Gyro Chamber/探测物体:Shattered Hope

通过旁边的通道可以来到房间的另一侧。红色的门是存盘点，启动炸弹发动器即出现谜题。要射击中间的灰点使三种颜色的圆点与左方的颜色一致，正确的顺序是左上、右上、左下、右下。之后会出现另一个发动器，启动后回转仪的外侧轮就会停止旋转，可以跳上去到达半圆形门的另一侧。使用那里的旋转器可以打开半扇门，为以后通行提供便利。使用升降机到达顶层，然后开门。

◆地点：Temple Access——注意先消灭MB型号的机器，再消灭CM型号，因为MB型号会不断召唤出新的CM型号。

◆地点：Sanctuary Temple/探测物体：Dark Quad MB, Dark Quad CM

解决敌人后跳上东南角的平台，然后使用抓索到达南侧的门前。穿过Controller Access。

◆地点：Sanctuary Energy Controller/探测物体：Agon Falls

调查全息投影后取得蓝色的认知能力。之后原路返回。

◆地点：Sanctuary Temple/探测物体：Mekenobite

向东前进进入蓝色知识门。

◆地点：Worker's Path——跳上平台，在第三个平台处调查第二平台终端启动球体发射器。

◆地点：Dynamo Works/探测物体：SPIDER GUARDIAN, Spider Ball Track

请在进入之后立刻探测，这是唯一的机会。与其说这是一场Boss战，不如说是一个复杂的谜题。敌人只有与你接触才会对你造成伤害，注意其周围的光圈同样有攻击判定。首先需要不断使用炸弹攻击使其从蓝色变为红色再变为绿色，当Boss变为绿色时，炸弹发动器就会被激活，启动后磁轨的方向会发生变化，使Boss撞上一根能量柱，从而对其造成伤害。这里非常考验对于变形球的控制以及各种技能的熟练使用。击败敌人后可以取得变形球的磁力爬行技能。使用其爬行一段后放置炸弹可以弹到上方并取得一个导弹上限道具，之后离开会到达Dynamo Works的另一侧。爬上平台开门即可乘坐Central Area Transport East的升降机下行。

◆地点：Hall of Combat Mastery/探测物体：The Final Crusade, Ingsmasher

房间西北角可以通过磁轨爬到一个非常复杂的橱窗内部，基本上还是考验你对变形球的操作熟练程度。在终点可以得到一个导弹上限道具。之后从传送点进入黑暗世界。

4 Ing Hive

◆地点：Culling Chamber——和刚才一样的位置，这里只需要爬行很短一段就可以得到第一把Hive的钥匙。之后原路返回到光明世界。

5 Sanctuary Fortress

◆地点：Hall of Combat Mastery——取得磁力爬行以后，又是回去收集的时候了。穿过Minigyro Chamber前行。



◆地点：Reactor Core——首先清理掉房间内所有的Rezbit。使用球体发射器并按住R键使变形球吸附在中央顶部的一个圆球上，然后向上爬行，注意磁轨上的闪电。在尽头的红点上使用加速，即可弹到另一个球上。这样前进至第五个球（其中有两个带有间歇性的闪电，请注意观察），使用加速转移到另一条轨道上，即可获得一个备用能量箱。

回到地面，这里的蓝色知识门后面是这个区域的地图。最后从南门出去，穿过Reactor Core Access和Power Junction。

◆地点：Sanctuary Entrance——黑暗Samus再次出现并摧毁了桥梁，但是这并不能难倒Samus。门的右边是一条磁轨，一直爬行，到尽头使用加速就可以跳到另一条磁轨上，从而爬过断桥。一直返回到Temple Grounds，从那里传送到Torvus Bog。

6 Torvus Bog

◆地点：Transport to Temple Grounds——目标地点是这里的底部，所以请一直前行至Main Hydrochamber。

◆地点：Main Hydrochamber——沿最底部的磁轨爬行并激活这里的传送点，进入黑暗世界。

7 Dark Torvus Bog

◆地点：Undertemple/探测物体：POWER BOMB GUARDIAN

这个Boss实际上很简单，Samus只要利用磁轨爬上墙壁启动那里的全部四个炸弹发动机，就可以打败Boss。注意躲避对方的攻击，并且熟练使用配合变形球的爬行、突进和炸弹就可以轻松获胜。建议先启动最远的那两个，再启动近的两个。

击败Boss后从磁轨爬到房间顶端平台就可以得到变形球的强化炸弹功能，随后使用强化炸弹炸开黄色的门并离开。

◆地点：Undertemple Access——现在可以返回去取得很多强化道具了。从传送点离开回到光明世界。

8 Agon Wastes

◆地点：Hydrodynamo Shaft——从这里走水下白色的门。

◆地点：Gathering Hall——在水下放置炸弹炸碎玻璃并将水排出，之后在U形场地使用加速就可以吸附到上方的磁轨，前进至尽头启动炸弹发动器后，可以得到一个导弹上限道具。现在返回Torvus Temple。



◆地点：Torvus Temple——炸开南侧的紫色门暂时离开这个区域，不用担心还没有去过的场景，以后还会回来。进入Transport to Agon Wastes。

9 Agon Wastes

◆地点：Transport Center——使用突进跳上这里的U形通道，可以找到一个传送点进入黑暗世界。

10 Dark Agon Wastes

◆地点：Crossroads——导弹上限道具就摆在你面前。反正这里也没有快速返回的传送点，正好可以在这一区域多探索一下。一直前进到Judgment Pit，炸开绿色的门进入。

◆地点：Warrior's Walk——使用炸弹炸开某块钢板可以滚进去，里面有一个导弹上限道具。随后返回Judgment Pit并前进至Junction Site。

◆地点：Junction Site——使用磁轨爬行到达炸弹发动器，启动后可以得到导弹上限道具，然后再次启动使房间恢复原状。从这里一直前进到Portal Chamber，返回光明世界。

11 Agon Wastes

◆地点：Mining Station A——在场景底部受损的墙壁处放置强化炸弹可以找到一个球体发射器。发射后吸附在磁轨上爬行可以得到一个导弹上限道具。随后回到Agon Temple，从那里前往Mine Shaft，炸开紫色的门。

◆地点：Mining Station B/探测物体：Kralee，The Stellar Object

使用强化炸弹炸毁一面墙可以找到一扇白色的门，进入取得导弹上限道具后返回。此外，在这个场景里还可以得到特殊武器Darkburst，取得方法请参阅前面的武器介绍部分。

◆地点：Agon Temple——进白色的门，穿过Sandcanyon和Ventilation Area A。

◆地点：Main Reactor/探测物体：B-Stl's Testament

从尸体旁边的磁轨爬上去，经过一系列加速后到达另一端，炸开玻璃取得导弹上限道具，之后从东侧的蓝门离开。

◆地点：Sand Processing——跳上U形通道的右边，进入管道，启动发动器将流沙排出，即可得到导弹上限道具。继续向东南前进。

◆地点：Bioenergy Production——调查东侧尽头的控制台，然后从西北角的磁轨爬上去，打开绿色的门取得导弹上限道具。之后离开此区域，返回Temple Assembly Site，从那里的传送点进入黑暗世界。

12 Sky Temple Grounds

◆地点：Plain of Dark Worship——炸开旁边紫色的门，穿过Lake Access。

◆地点：Accursed Lake/探测物体：Dormant Ingclaw

装备黑暗面罩可以看到隐形的敌人，将其击落可以得到第二把天空神殿的钥匙。之后从传送点返回Temple Assembly Site，前进至Dynamo Chamber。

13 Temple Grounds

◆地点：Dynamo Chamber——使用强化炸弹可以炸开墙壁取得一个强化炸弹上限道具。之后通过Great Temple、Path of Eyes回到Windchamber Access，炸开黄色的门进入Windchamber。在这里可以取得另一件特殊武器Sunburst，具体方法请参阅前面的武器介绍部分。之后再次进入Torvus Bog。

14 Torvus Bog

◆地点：Great Temple——使用炸弹炸开东侧的岩石，进去可以得到强化炸弹上限道具。之后从Forgotten Bridge的传送点进入黑暗世界。

15 Dark Torvus Bog

◆地点：Dark Forgotten Bridge——炸开黄色的门进入。

◆地点：Putrid Alcove/探测物体：Dark Phlogus

在南侧的墙壁使用强化炸弹可以得到另一个强化炸弹上限道具。之后从Forgotten Bridge的传送点返回光明世界并前进至Torvus Plaza。

16 Torvus Bog

◆地点：Torvus Plaza——从U形通道的一侧沿磁轨爬行，经过一条漫长的路途，尽头处可以得到一个备用能量箱。之后进入Torvus Grove。

◆地点：Torvus Grove——使用强化炸弹可以炸开墙壁取得导弹上限道具，最后回到Training Chamber。

◆地点：Training Chamber——使用旋转器左侧的磁轨爬行至天花板上，落下使用发动器移动石像，潜入水底取得导弹上限道具，至此第二轮的探索行动全部结束，炸开黄色的门，跳过移动平台，乘升降机返回Sanctuary Fortress。

17 Sanctuary Fortress

◆地点：Main Research/探测物体：Caretaker Class Drone，Torvus Falls

房间中央是随后需要面对的一个小型Boss，现在还不能开战。使用北侧墙上的磁轨在一番闪躲腾挪之后可以得到导弹上限道具，之后爬上东侧的墙壁出门。

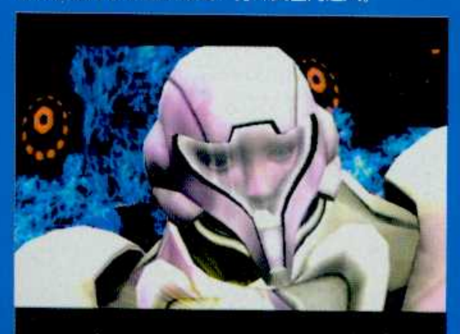
◆地点：Transit Station/Hive Portal Chamber/探测物体：Dark Ingsmasher

因为Samus需要在两个世界的这个房间里穿梭数次，所以放在一起介绍。使用强化炸弹可以找到第一个传送点，之后数次穿梭后可以得到强化炸弹上限道具。之后从东侧的黄色门离开并穿过Reactor Core。

◆地点：Sanctuary Entrance/探测物体：Twilight，S-Jrs's Testament

在这个场景里可以得到另一个强化炸弹上限道具。过程很繁琐但是并不困难，只要配合探测功能按部就班完成即可。

◆地点：Main Gyro Chamber——使用西南的升降机来到顶层，使用强化炸弹摧毁发动器周围的障碍，启动后即出现另一个谜题，解决方法与前一个类似，顺序射击左下三次，左上两次，右下两次即可使回转仪完全停止转动。使用磁力爬行爬上中央的磁轨（请注意箭头的方向，反方向是不能爬上取得），在另一侧使用加速撞碎对面的玻璃，打开黄色门进入。



◆地点：Checkpoint Station——黑暗Samus挥了挥手，几个银河海盗就灰飞烟灭了。击毁所有箱子尽可能回复，马上要对付什么人想必大家心里都有数……

◆地点：Aerie Access和Aerie/探测物体：DARK SAMUS

这次黑暗Samus增加了不少种攻击方式，值得注意的是它的蓄力射线可以将Samus冻住，隐形之后只有使用黑暗面罩才能判断它的位置。打法上并没有什么特别之处，注意闪躲并连发强化导弹反击，取胜只是时间问题。战斗结束后从黑暗Samus砸开的窗口跳出去，从平台往左进入传送点，在黑暗世界中使用旋转器将平台和磁轨的位置转变，之后回到光明世界，跳上去取得声波面罩。装备后可以发现三个发送声波的装置，将其摧毁升降机就会重新作动，离开此处。

◆地点：Checkpoint Station——使用声波面罩就会发现发送声波的隐形敌人，击毁后所有门锁都打开了。之后返回Main Research。



◆地点：Main Research——消灭所有敌人，戴上声波面罩击毁三个发送器即可开门。进入传送点，在黑暗世界击毁四个发送器之后控制台就会出现。调查后返回光明世界，即可与中央的小型Boss交战。

这个Boss有两种攻击方式：一种是伸出手臂将你推下轨道，另一种是在你落到底部的时候使用电击。对付这个Boss的关键就在于永远不要从磁轨上掉下去。使用加速不但可以躲避敌人的手臂攻击，还可以将其不时探出的红色感应器摧毁。将全部三个感应器摧毁后，中央的主感应器就会出现，使用加速将其撞毁即可上升至第二层。Boss共要打三层，打法并没有什么不同。取胜之后进入上方的管道，出门离开。

◆地点：Central Area Transport West——装备声波面罩打开球体发射器的栅栏，发射后到达顶层，这里有一个管道，下去里面可以得到一个导弹上限道具。重新回到上层出门。

◆地点：Watch Station/探测物体：Sanctuary Falls

进入东北方的白色门。

◆地点：Watch Station Access——跳下去可以得到一个备用能量箱，调查开关可以降下抓索的机关，可以方便回去存盘。之后返回Watch Station。

◆地点：Watch Station——从东南角沿磁轨爬行上去，又是一系列的变形球机关，注意不要碰到传送带尽头的红色位置，最后可以得到能量武器上限道具。右下方可以通过发动器打开附近传送点，进入。

18 Ing Hive

◆地点：Aerial Training Site——进入西北方唯一可以出入的门到达Judgment Drop，使用抓索跳过悬崖，在对面从左侧跳下进入传送点。

19 Sanctuary Fortress

◆地点：Grand Abyss——跳过平台进门后来到Vault，正中央就是旋空攻击的特殊技能，但是需要解开一些机关才能得到。到中央平台的下层，不用理会炸弹发动器，调查控制台启动吊桥，然后进入传送点。

20 Ing Hive

◆地点：Vault Attack Portal/探测物体：Dark War Wasp

使用抓索跳到对面进入另一个传送点。

21 Sanctuary Fortress

◆地点：Vault——这里需要转动四个角平台上的旋转器，请先将Rezbit解决以免在跳跃平台的时候受到攻击。完成之后再次穿梭两个传送点，启动发动器，就可以得到旋空攻击了。

◆地点：Grand Abyss——使用旋空攻击跳过悬崖，之后回到Main Research进入传送点。

22 Ing Hive

◆地点：Central Hive West Transport/探测物体：Wall Jump Surface

使用旋空攻击的连续蹬墙跳上行。

◆地点：Aerial Training Site——面前就是第二把黑暗Hive钥匙，调查控制台后使用旋空攻击到达北侧的房间，在这里使用连续蹬墙跳可以得到一个导弹上限道具，之后进入传送点。从Watch Station到Dynamo Works，再次进入传送点，穿过Hive Dynamo Works的白色门。



◆地点：Hive Dyanmo Access——装备声波面罩击毁四个发射器开门。
◆地点：Hive Gyro Chamber——中央的圆球可以爬上去，但是要注意敌人触手的攻击。使用突进可以得到第三把黑暗Hive钥匙。上下两层北侧的门分别是弹药补给点和存盘点。然后进入上层南侧的门，在Hive Temple Access使用三把钥匙，进入Boss战。
◆地点：Hive Temple/探测物体：QUADRAXIS

这个Boss共有三种形态，非常难缠。第一形态下首先使用变形球的冲刺或者炸弹攻击其足部使其停止行动，然后在其膝关节变为蓝色时使用强化导弹攻击，两发导弹即可击破一个关节。当全部四个关节被击破后，Quadraxis就会崩溃转入第二形态。此时其头部从身体上分离出来飘浮在半空中，对所有武器的攻击都处于免疫状态。首先对其进行探测，然后装备声波面罩攻击本体残骸上的声波发射器，切断其与头部的联系后，头部就会出现三个发射器的弱点所在。此时使用强化导弹攻击，如此反复直至彻底切断头部与身体的联系，Quadraxis也随之进入第三形态。使用普通射线反复攻击其头部后，Boss会眩晕并在空中四处飘荡。此时切换为变形球状态从地面上残骸的腿部爬上去，使用加速跳到Quadraxis的头上，在两个炸弹发动器处引爆，即可将其彻底摧毁。

取胜之后得到毁灭光线，跳上平台后使用旋空攻击出南侧的门。穿过Hive Controller Access进入Hive Energy Controller，取回被夺走的能量。之后回到Hive Temple，出西侧门。
◆地点：Temple Security Access/探测物体：Ingstorm

不要恋战，这些敌人体积虽小，杀伤力却非常恐怖，调查过后迅速通过。从Aerial Traning Site的传送点返回。

23 Sanctuary Fortress

◆地点：Watch Station——出东南角的门。
◆地点：Sentinel's Path——这里的声波门需要使用声波面罩和毁灭光线配合一定的顺序开启。这里的顺序是依次射击右、右、左、右，然后得到导弹上限道具。之后回到Sanctuary Energy Controller，将能量重新注入光明世界，这样第三个神庙的任务也圆满完成了。此时Samus的技能已经可以保证在所有场景之间畅通无阻了，在进入最终决战之前，第三次探索行动势在必行。所以首先通过Worker's Path来到Dynamo Works。
◆地点：Dynamo Works——从管道进入，炸开尽头的黄色门，使用Dynamo Storage场景内的传送点来到Hive Dynamo Works，使用磁力爬行和加速技能跳到对面，装备黑暗面罩发现飞行物，将其击毁取得第三把天空神殿的钥匙，之后原路返回Dynamo Storage，通过Sanctuary Temple来到Temple Access。
◆地点：Temple Access——首先解决这里的敌人，然后使用黑暗面罩向南侧墙上的四个红点发射追踪导弹激活球体发射器，发射后使用声波面罩击毁一个声波发射器，并打开一扇栅栏。在限定时间内快速前进即可得到一个导弹上限道具。使用旋转器返回，进入Main Gyro Chamber。
◆地点：Main Gyro Chamber——跳到底层，这里的声波门开启顺序为近、远、中、中。使用球体发射器可以得到一个强化炸弹上限道具。之后通过Transport to Temple Grounds返回Great Temple。从U-mos那里可以得到光明装甲，可以通过光束传送并且不受黑暗世界毒气的侵害。随后前往Transport A回到Temple Grounds，从Sacred Path的传送点进入。

24 Sky Temple Grounds

◆地点：Profane Path——这里的声波门顺序为右（远）、右（近）、左和右（远）。得到能量武器上限道具后进北门，穿过Phazon Pit。
◆地点：Phazon Grounds——使用旋空攻击到达远处的山崖可以得到导弹上限道具。挑回来从东南的紫色门出去，穿过Reliquary Access和Reliquary Grounds。
◆地点：Ing Reliquary——装备黑暗面罩，取得第四把天空神殿的钥匙。原路返回传送点。

25 Temple Grounds

在Fortress Transport Access使用光束传送可以得到备用能量箱，然后进入Sanctuary Fortress。在Sanctuary Map Station可以通过传送得到导弹上限道具。前往Hall of Combat Mastery进入场景内的传送点。

26 Ing Hive

◆地点：Culling Chamber——出西门。
◆地点：Unseen Path——装备黑暗面罩即可发现前进的通路。
◆地点：Hive Reactor——房间底层西侧是武器补给点，右侧是存盘点，然后向南通过黄色的门。穿过Hive Reactor Access。
◆地点：Entrance Defense Hall/探测物体：Ing Larva Swarm
◆地点：Hive Entrance——使用旋空攻击和光束传送，即可找到第五把天空神殿的钥匙。之后一直返回到Agon Wastes的Command Center，从传送点进入。

27 Dark Agon Wastes

◆地点：Doomed Entry——从西侧上方通路前进。
◆地点：Battleground——装备黑暗面罩就可以看到一系列移动平台。跳过去击破敌人得到第六把天空神殿钥匙，然后返回Doomed Entry，进入Feeding Pit，在水下可以得到强化炸弹上限道具。然后前进至Phazon Site，从最高的平台使用旋空攻击到达灰色门前，使用毁灭射线开门取得最后一件特殊武器音速射线。
◆地点：Dark Oasis——使用强化炸弹炸开墙壁跳入水中，找到第七把天空神殿钥匙，之后返回光明世界。

28 Agon Wastes

◆地点：Sandcanyon——使用旋空攻击跳到中央平台上，使用强化炸弹取得强化炸弹上限道具。
◆地点：Mining Plaza——装备声波面罩摧毁三个发射器，使用旋空攻击取得备用能量箱。之后进入Torvus Bog，在Meditation Vista使用旋空攻击再次取得备用能量箱，然后通过传送点进入黑暗世界，在Poisoned Bog取得第八把天空神殿的钥匙。之后返回光明世界进入Hydrodynamo Station内的传送点，在Undertemple使用连续蹬墙跳取得导弹上限道具。然后返回Torvus Bog，前往Catacombs，打开灰色的门进入Transit Tunnel South，通过一系列炸弹发动器取得导弹上限道具。返回Catacombs，进入传送点。

29 Dark Torvus Bog

◆地点：Dungeon/探测物体：Watchdrone

潜入水中，挡路的机器人可以通过射击其上方的光明水晶使其让开。在这里取得最后一把天空神殿的钥匙，沿原路返回。至此，所有通往最终决战场所的钥匙都已经收集完毕。最快到达目的地的方法是使用Torvus Energy Controller的光束传送点直接到达Great Temple，通过Temple Grounds区域Hall of Eyes场景的传送点进入天空神殿。

第五章 光与暗的交错

1 Sky Temple Grounds

◆地点：Sky Temple Gateway——在这里使用所有的钥匙会打开通往天空神殿的传送光束，进入。

2 Sky Temple

◆地点：Sky Temple Energy Controller——在这里存储进度后进入远端的门，之后使用连续蹬墙跳攀上顶部，准备迎接最终决战。
◆地点：Sanctum/探测物体：EMPEROR ING

游戏中实力最为恐怖的Boss皇帝终于登场了，和Quadraxis一样，Ing皇帝同样有三段变身形态。

第一形态的Boss需要先将其触角破坏，由于其移动速度过快，以至于很难对其造成长时间的伤害。这里推荐使用蓄力的光明射线。在击毁触角后，Boss的内核会出现，但是有两面能量护盾前后包夹防御，只有从护盾的间隙中使用导弹攻击才能对其造成伤害。毁灭射线非常有效，但是为了给以后的战斗节省弹药，还是推荐使用强化导弹进行攻击。此外要特别注意Boss





内核发出的红色射线，杀伤力非常大，要及时躲避。经过一段时间后，Ing皇帝的内核会重新关闭，重复上述过程即可将其击倒。

第二形态的Boss却非常简单，只要使用变形球爬行在Boss身体上将伸出的触角全部炸掉即可。推荐在这里进行一下补给，为最后的第三形态做准备。具体做法是，只留下一只触角，然后不断使用炸弹消灭周围的敌人获得弹药和能量的补充。周围的紫雾弥漫上来时，只要爬到顶端就可以有惊无险地躲避。

第三形态的Boss可谓凶险之极。在Boss张嘴的时候进行攻击将其打晕，然后根据其口中的颜色使用对应相反属性的武器进行攻击。这里不推荐使用黑暗射线，因为速度太慢不易命中。对付Ing皇帝最后的形态目前实在没有什么好的打法，只能尽量保证躲避其攻击并抓准时机提高自身的命中率。这场战斗的时间会拖得比较长，要有耐心，坚持就是胜利！

击败Ing皇帝就会将黑暗世界的能量吸收殆尽，这时的黑暗空间也变得空前不稳定起来。在8分钟内，Samus要从这个恐怖的地方脱出。而就在回去的路上……

◆地点：Sky Temple Gateway/调查物体：DARK SAMUS

普通情况下只要普通攻击即可，黑暗Samus隐身后只能使用声波面罩探测其行踪，并在此时使用毁灭光线对其造成较大伤害。削减对手1/3体力后，黑暗Samus会祭出最后的法宝——全身包裹在Phazon护体中，此时的Boss属于全身无敌状态，并会使用Phazon导弹对Samus发动攻击。请留意黑暗Samus在蓄力过程中屏幕上会出现彗星的Phazon光芒向Samus飞来，使用蓄力射线就可以将其吸收并将普通的蓄力射线升级为Phazon射线，这也是唯一能对处于Phazon保护中的黑暗Samus造成伤害的武器。反复几次即可将其击倒。

不用担心屏幕下方飞速转动的倒计时，其实战斗的时间绰绰有余；也不用担心如果失败的话还要重打Ing皇帝——就算在这里Game Over了，读取进度后会从倒计时开始，算是相当体贴了。充满信心投入到这光与暗的最后一战中去吧，胜利终将属于Samus！

击败黑暗Samus之后就可以欣赏精彩的通关动画了。而随着游戏中道具收集率的增长，在这段通关动画中还会出现变化哦，至于具体是什么，就请各位玩家自己去探索吧！



隐藏物品全收集一览

完成全部收集后，所有武器和能量的数量分别为：255发导弹、光明和黑暗射线能量各250个、14个备用能量箱以及10个强力炸弹。除去首次得到各种武器时的默认数量以外，需要收集的隐藏物品包括：导弹上限道具49个，能量上限道具4个，炸弹上限道具8个，以及备用能量箱14个。

区域：Temple Grounds

导弹x 6

Hive Chamber B（需要变形球炸弹）
Communication Area（需要二段跳）
Transport to Agon Wastes
Hive Chamber A（探测黑暗导弹兵后将其消灭）
Temple Assembly Site（需要二段跳）
GFMC Compound（需要旋空攻击）

备用能量箱x 3

Storage Cavern B（从Temple Assembly Site一侧进入，需要导弹）
Wind Chamber Gateway（需要抓索光束）
Fortress Transport Access（需要光明装甲）

强化炸弹 x 1

Dynamo Chamber（需要强化炸弹）

区域：Sky Temple Grounds

导弹x 3

Plain of Dark Worship（需要黑暗装甲）
War Ritual Grounds（需要黑暗面罩）
Phazon Grounds（需要黑暗面罩）

能量武器x 1

Profane Path（需要毁灭射线）

区域：Great Temple

导弹x 2

Transport A Access（需要变形球炸弹和绿色认知能力）
Transport B Access（需要变形球炸弹）

区域：Agon Wastes

导弹x 11

Transport Center（从东侧门进入）
Portal Access A
Sand Cache（从Mining Station A进入，需要橙色认知能力）
Mining Station（需要强化炸弹和磁力爬行）
Command Center（从Command Center Access以变形球状态进入）
Sand Processing（需要加速突进）
Storage B（从Biostorage Station进入，需要黑暗射线）
Ventilation Area A
Main Reactor（需要磁力爬行）
Storage A（从Mining Station B进入，需要强化炸弹）
Storage C（从Bioenergy Production进入，需要磁力爬行）

备用能量箱x 4

Mining Plaza（需要旋空攻击）
Mining Station Access（需要变形球炸弹）
Bioenergy Production
Mineshaft

能量武器x 1

Central Mining Station（使用光明射线开门进入）

强化炸弹 x 1

Sand Canyon（需要旋空攻击）

区域：Dark Agon Wastes

导弹x 4

Crossroads（需要加速突进）
Junction Site（需要磁力爬行）
Ing Cache 4（从Dueling Range进入，需要黑暗射线）
Warrior's Walk（从Judgment Pit或Battleground进入，需要强化导弹）

强化炸弹 x 1

Feeding Pit（需要光明装甲）

区域：Torvus Bog

导弹x 12

Torvus Lagoon（需要重力跳跃）
Path of Roots（需要抓索光束）
Portal Chamber（从黑暗传送点进入）
Forgotten Bridge（在黑暗世界中转换桥的方向）
Abandoned Work Site（需要抓索光束）
Hydrodynamo Station
Underground Chamber
Plaza Access
Gathering Hall（需要强化炸弹）
Training Chamber（需要磁力爬行）
Torvus Grove（需要强化炸弹）
Transit Tunnel South（从Gathering Hall或者Catacombs进入，需要毁灭射线）

备用能量箱x 4

Temple Access（从上方的门进入）
Transit Tunnel East（需要重力跳跃）
Meditation Vista（需要旋空攻击）
Torvus Plaza（需要磁力爬行）

强化炸弹 x 1

Great Bridge（需要强化炸弹）

区域：Dark Torvus Bog

导弹x 2

Undertransit One（左侧）
Undertemple（需要旋空攻击）

备用能量箱x 1

Cache B（从Dark Torvus Temple进入）

能量武器x 1

Cache A（从Poisoned Bog进入，需要追踪导弹）

强化炸弹 x 1

Putrid Alcove（从Dark Forbidden Bridge进入，需要强化炸弹）

区域：Sanctuary

导弹x 7

Dynamo Works（需要磁力爬行）
Hall of Combat（需要磁力爬行）
Sanctuary Map Station（需要光明装甲）
Main Reactor
Central Area Transport West
Temple Access（需要声波面罩）
Sentinel's Path（需要毁灭射线）

备用能量箱x 2

Watch Station Access（从另一面的Watch Station进入）
Reactor Core（需要磁力爬行）

能量武器x 1

Watch Station

强化炸弹 x 3

Main Gyro Chamber（需要毁灭射线）
Transit Station
Sanctuary Entrance（需要强化炸弹）

区域：Ing Hive

导弹x 2

Hazing Cliff
Aerial Training Site（需要旋空攻击）



隐藏要素一览

首先是通关一遍后可以选择Hard模式进行游戏。

画廊模式

◆Promotional Gallery：40%记事本收集
◆Character Gallery：60%记事本收集
◆Creature Gallery：80%记事本收集
◆Boss Gallery：100%记事本收集
◆Rough Sketch Gallery：Normal模式游戏通关
◆Storyboard Gallery：Hard模式游戏通关

结局动画

◆Samus Body Suit Cinema：75%道具收集率，据说这种情况下可以在通关动画中看到脱去战斗服的Samus，别说你不知道她其实是一个女生……
◆Dark Samus Ending：100%道具收集率

多人模式：

◆Dark Echoes Soundtrack：游戏通关
◆Darkness Soundtrack：游戏通关
◆Luminoth Soundtrack：与U-Mos第一次交谈
◆Torvus Bog Soundtrack：恢复Torvus Temple能量后与U-Mos交谈
◆Pirate Fear Soundtrack：恢复Agon Temple能量后与U-Mos交谈
◆Sanctuary Soundtrack：恢复Sanctuary Temple能量后与U-Mos交谈
◆Pipeline Arena：恢复Torvus Temple能量后与U-Mos交谈
◆Spires Arena：恢复Sanctuary Temple能量后与U-Mos交谈

□文/Cocatrice □责编/唯夜





说起招式大家一定不陌生，它是口袋妖怪对战的基础，在GBA版的18类350多种招式中，既有属性的不同，也有强弱之分。大家在实际的应用中，可能经常会遇到一些问题，例如“如何消除攻击力强大招式带来的副作用”、“为何一击必杀技能无法使用”、“招式强化和2VS2的招式种类”、“辅助招式在对战中的应用”等等。为了能让玩家对招式有一个系统的了解，我们按招式的特殊效果来分类，并逐一介绍给大家。

ポケットモンスター エメラルド Pokémon

GBA	本刊译名：口袋妖怪·绿宝石			
	NINTENDO	2004.9.16	4800日元	128MB
角色扮演	卡带	日版	1-5人	全年龄

可以应用在战斗之外的招式

【地图技能】

在游戏中可以使用，有其它用途的技能，属于这些技能的有8个秘传机器和其它一些招式：

剪切术	砍断地图上的树木。
飞空术	飞到当前地图上任意一个曾经到过的精灵中心。
冲浪术	能在水上行动。
怪力术	能推动岩石。
闪光术	能照亮黑暗的山洞。
碎岩术	能击碎岩石。
攀瀑术	能登上瀑布。
潜水术	能潜进海底。
瞬间移动	在野外使用可以回到最近去过的精灵中心。
甜味	在遇敌处使用可以立即遇到野生精灵。
生蛋	把自己HP最大值的1/5分给同伴。
饮奶	把自己HP最大值的1/5分给同伴。
秘密力量	在树或山洞中制造秘密基地。
挖洞	在山洞、建筑内使用可退回最近进入的入口。

【野外技能】

与训练师间的对战不同，在野生的战斗中有特殊效果的技能，有如下几种：

瞬间移动	在野生战斗中必定逃走。
偷盗	可取得野生精灵或野外训练师精灵的道具。
索要	可取得野生精灵或野外训练师精灵的道具。
吹飞	强制结束野生战斗。
吼叫	强制结束野生战斗。
招财猫	战斗结束后得到金钱=自己等级×使用此招次数×2。

与速度和命中率有关的招式

【必中】

无视我方命中率与对手回避率，只要招式可以发出就一定能击中对手，针对这一点，可以用来对付一些喜欢影分身的对手，作为特技机器的燕返，使用率比较高，虽然威力不大，但是因为必中技的关系还是非常有吸引力的；但是同为特技机器的电击波，由于雷电的关系，使这一技能处于一个不上不下的地位。

技能	威力	备注
电击波	60	
魔叶斩	60	
暗算	60	
迅星	60	二体攻击
燕返	60	
暗影拳	60	
当身投	70	招速-1
雷电	120	雨天下必中30%令对手麻痹能击中天空中的对手

【招式速度】

有时候明明自己的速度比对手快，但是却比对手慢出招，这就是招式速度在作怪。每个招式都有其各自的招式速度，一般的攻击招式速度为0，一些特殊的招式的招数在+4至-5之间不等，具体如下：

技能	招速	作用
跟我来	+4	该回合承受对手攻击，2on2时承受对手所有攻击。
互助	+4	2on2时当回合我方场上另一只怪兽的攻击威力×1.5
抢夺	+3	若对手当回合使用辅助招式可抢夺，其效果作用在我方怪兽上。
保护	+2	可抵挡任何攻击，连续使用成功率会下降。
忍耐	+2	受到对手直接攻击的致命攻击时，HP会剩下1点，连续使用成功率会下降。
见切	+2	可回避任何攻击，连续使用成功率会下降。
电光石火	+1	一般攻击。
下马威	+1	一般攻击，100%令对手害怕，只能在第一回合使用。
神速	+1	一般攻击。
音速拳	+1	一般攻击。
当身投	-1	一般攻击。
复仇	-3	当回合如果受到攻击则威力×2。
镜面反射	-4	对手损失HP=自己受到特攻所损失HP×2。但由鹦鹉学舌、梦话、摇手指使出的特攻招式无法反击。
反击	-4	对手损失HP=自己受到物攻所损失HP×2。但由鹦鹉学舌、梦话、摇手指使出的物攻招式无法反击。
吼叫	-5	强制对手交换随机怪兽。
吹飞	-5	强制对手交换随机怪兽。能击中天空中的对手。

当携带道具“先制之爪”后，每回合有60/256的几率将招速为0的技能的招速提升到1。

我们重点来看一下招速为+1的攻击技能，即使你PM的速度再高，一般的招数也只是0而已；既然速度高了，那么就没有什么必要再配高速技或者搭配先制之爪，这就给了对手的高速技一个可乘之机，但是由于高速技的威力都不是太高，所以都是针对当前HP较低的PM使用的。最显著的特点就是破解忍耐战术，当对手忍耐成功后（顺便发动速度效果），此时你的PM想抵挡对手经过各类修正之后的招式是不容易的，而高速技却能稳稳当当地拿下对手剩下的这1点HP。有一个比较有趣的高速技，下马威，它的追加效果能令对手100%害怕，看似不错，但是只能在出场的第一回合使用，威力不高，可以作为游击的强攻使用。

有一些技能可以发动无视招速的其它技能，“猫之手”、“摇手指”、“梦话”“鹦鹉学舌”所发动的其它技能可以无视招速，发动神速、吹吼等技能随发动使出，发动气合拳可以不用蓄力，立即发出。

【连续攻击】

这里的连续攻击技专门指在1回合内作出数次攻击的招式，而数回合内不受控制连续攻击理论上也可算是连续攻击技。连续攻击技从攻击次数上分两种，一种是固定攻击次数，比如双针、二段踢，一旦命中，就会连续攻击二次。另一种是不定2～5次的攻击，这样的攻击随机性比较大，但是全部命中的话威力将会十分惊人。

连续攻击技有一个非常重要的作用——破替身。在替身越来越受到重视的今天，不少的PM或招式都需要有替身作掩护，连续攻击技可以很轻易的破解它们，以卡比兽或巨大甲兽的替身+气合为例，二段踢可以在第一下打破替身，第二下打消气合，一举两得；再如替身+起死回生等的战术，对手的第四次替身之后HP降到最低，此时利用连续攻击技打破替身后紧接着打破对手微弱的HP，可以直接将对手打垮。

由火叶的定点教学还普及了另一个招式“反击”，自己给予对手伤害会被反击与镜面反射双倍反弹，而对于连续攻击技，这两个招式只能反弹最后一次伤害，这就能最大限度地减轻直接攻击对手时所受到的伤害。

连续攻击技还可以多次发动会心效果，这样一来就能得到多次会心的几率。至于王者之证，无视连续攻击的次数，王者之证只会在最后一次攻击时发动一次，所以结合王者之证并不会得到更好的效果。而有附加效果的招式如双针等，效果发动的几率会有保证。

【连续攻击技如下】

技能	威力	命中率	连续攻击次数	全部命中威力
双针	25	100	2	50
二段踢	30	100	2	60
骨头回旋镖	50	90	2	100
种子机枪	10	100	2~5	50
冰柱针	10	100	2~5	50
三连踢	+10	90	3	60
导弹针	14	85	2~5	70
往复拍打	15	85	2~5	75
乱突	15	85	2~5	75
投蛋	15	85	2~5	75
突张	15	100	2~5	75
连续拳	18	85	2~5	90
乱抓	18	80	2~5	90
尖刺加农炮	20	100	2~5	100
骨头闪	25	80	2~5	125
岩石爆破	25	80	2~5	125

【连续攻击的几率】

二次	三次	四次	五次
37.5%	37.5%	12.5%	15.5%

另一种连续攻击技，亦称失控技，由于攻击时不受控制，而且某些招式还有一定的副作用，所以可用性不是太大。

技能	威力	命中率	连续攻击次数	效果
花瓣舞	70	100	2~3	结束后自己混乱2on2时随机攻击一个对手
龙击鳞	90	100	2~3	结束后自己混乱2on2时随机攻击一个对手
暴走	90	100	2~3	结束后自己混乱2on2时随机攻击一个对手
吵闹	50	100	2~5	攻击期间双方不会出现睡眠状态
冰球	30	90	5	每次攻击威力翻倍，Miss或者攻击结束后从头算起。变圆后威力翻倍
滚动	30	90	5	每次攻击威力翻倍，Miss或者攻击结束后从头算起。变圆后威力翻倍

【必杀】

必杀技的的命中率判定为30%+（我方LV－对方LV）÷100，若对手Lv比我方高则一击必杀无效；“坚硬”特性可以阻挡一击必杀，即一击必杀无效；即使被一击必杀技击中，忍耐也有效，气息头巾可发动，也可以被替身阻挡。



绝对零度	尖角钻	剪刀断头台	地裂

【束缚】

束缚技分暂时性束缚与持续性束缚两种，做个表格横向比较一下可以直观地看清楚：

	暂时性束缚	持续性束缚
损失HP	6.25%	无
有效时间	2~5回合。	永久
破解方法	高速旋转;有效回合结束后自动取消;我方换人后取消	我方换人后取消

从消耗的角度看，暂时性束缚适合猛烈消耗，利用束缚、烧伤/中毒、天气、寄生种子等等给予对手的HP较大的伤害；持续性束缚适合慢慢消耗，通常结合剧毒、噩梦、诅咒等等，由于两种束缚可以叠加使用，如果对暂时性的消耗不满意的话可以叠加持续性束缚。当然，这样一来PM的技能会非常紧张，所以如果真的要实现的话，后者一般由接力实现。

从捕获的角度看，暂时性束缚的命中率不是很高，且时间不够；持续性束缚可以在捕获合适的对手后得到较长的强化、辅助时间。

技能	威力	命中率	效果	无视属性	备注
火旋涡	15	70	暂时	否	
水旋涡	15	70	暂时	否	能击中潜水中的对手
贝壳夹	35	75	暂时	否	
卷紧	15	85	暂时	否	
勒住	15	75	暂时	否	
沙地狱	15	70	暂时	否	
黑眼神		100	持续	是	
禁止通行		100	持续	是	
蜘蛛网		100	持续	是	

【反弹】



给予对手的损失越高，自己受到的伤害越大，虽然自己HP多的话受到损伤影响不大，但是也是不可小视的，以至于许多PM对它敬而远之。在PM中，有一种特性叫“石脑”，可以阻挡一切反弹的伤害，这就给了反弹技一个可贵的宿主，不用担心威力高带来的反弹伤害。值得一提的是在PM没有技能可用的时候使出的“拼命”，虽然也有反弹伤害，但由于它不属于技能，所有石脑特性不会对它起效。

技能	威力	命中率	反弹方式
突进	90	85	给予对手的伤害反弹25%
舍身撞	120	100	给予对手的伤害反弹1/3
高压电击	120	100	给予对手的伤害反弹1/3
地狱车	80	80	伤害反弹25%
飞踢	70	95	攻击失误后本应给予对手的伤害反弹1/8
飞膝踢	85	90	攻击失误后本应给予对手的伤害反弹1/8

【急所】

所谓急所技，就是指“容易会心”的招式，那么什么是“会心”呢？会心即会心一击（CT，Critical hit），CT的效果是另给予对手的伤害加倍，但是不要认为CT仅此而已，在CT的那次伤害中：如果对方防御等级提升过（大于零），则按零计算；如果我方攻击等级被弱化过（小于零），则按零计算；无视对手以光之墙、反射盾等建立起来的防御强化；无视我方被烧伤后的防御弱化。会心是怎样产生的呢？普通招式的会心等级为0级，就是每次攻击时有1/16的几率会心，想发动会心的话，这个几率显然太小，所以我们有办法提高它：急所技的会心率为1级，PM携带道具“焦点镜（ピントレンズ）”后会心率增加1级，使用招式“蓄气”后增加2级，使用道具“致命刀（クリティカッタ　）”后增加2级（对战中无法使用），No083大葱鸭持有道具“大葱（ながねぎ）”后增加2级，No113吉利蛋持有道具“吉利蛋拳（ラッキ　パンチ）”后增加2级，会心率的上限为4级，各级的几率如左上。

0	1	2	3	4
1/16	1/8	1/4	1/3	1/2

可以看出，要让一只PM升到4级会心率，最好的方法就是焦点镜＋聚气＋急索技，这种组合在许多PM身上都是比较常见的，1/2的几率要是作为招式命中率来说是远远不够的，要是作为CT的发动率却是高得恐怖。话说回来，我们要这么高的CT率有什么用呢？

第一自然是破对方的防御强化，这里要先说明一下，由天气、属性相克、特性、玩水、玩泥等带来的效果是无法被CT破解的。不过我们的最终目的是要破解两防强化，如果对手将防御提升到了六级，此时我方即使使用相克属性，给予对手的伤害也是不大，对手很快就能弥补回来。一味攻击看来于事无补，但是此时要是出现了一次会心，情况就立时扭转了，对手的防御强化形同虚设，再加上CT时的两倍威力，很容易将对手打死或打残。这就给喜爱使用冥想、巨大化或强化防御再强化攻击的玩家一个警惕，就算你的防御很牢靠，也不要太过有恃无恐，即使是0级的会心，要发动也不是不可能的，能攻击的时候就要尽量攻击，要是万一被对手会心，那就前功尽弃了。

CT的另一个用途，就是弥补自身攻击被弱化的漏洞，No.257火鸡战士是一个非常典型的例子，它的技能可以充分体现CT的优势，首先来看它拥有的一个威力强大的火属性招式“燃烧殆尽”，燃烧殆尽的追加效果是令自己的特攻降二级，虽然可以携带能力恢复道具回复一次下降的能力，但这是不能满足我们的需要的，这时就要借助无视弱化的会心了，焦点镜＋聚气＋燃烧殆尽达到1/3的几率算非常高的了，如果要选择急所技的话，火焰踢与燃烧殆尽的属性重复，切裂没有属性优势，可是火鸡战士有一个专有技能“二段踢”，虽然不是急所技，但是它的连续攻击效果可以多次发动会心，这样会心率就得到了保障，美中不足的是威力不高，但是两次的效果应该可以弥补了。

技能	威力	命中	备注
火花踢	85	90	10%概率令对手烧伤
大钳槌	90	85	
飞叶斩	55	95	二体攻击
刃叶斩	70	100	
切断	70	100	
镰鼬风	80	100	一回合准备，次回合攻击，二体攻击
手刀	50	100	
十字切	100	80	
真空斩	55	95	二体攻击空中
爆破	100	95	
毒尾	50	100	10%概率令对手中毒

带来特殊效果的招式

【异常技】

在游戏中,有6种异常状态（在本文中,将中毒与剧毒分成两种状态分析，理论上来说,这是属于同一种状态的两种不同效果），分别是：麻痹、烧伤、中毒、剧毒、睡眠、冰冻,这六种异常状态不会重复叠加,即在麻痹的时候不会被烧伤,在中毒的时候不会被催眠等等。可以根据这一特点来令对手不能顺利下异常。异常状态可以被替身防止,而麻痹、烧伤、中毒、剧毒状态会被特性“同步率”反射。

【免疫异常状态的方法】

在我方中了异常之后，有可能发动一些特性或者招式的特殊效果，具体如下：

状态	免疫方法	特性“同步率”	特性“神秘鳞片”	特性“上进”	招式“空元气”
麻痹	特性“柔软”	是	是	是	是
烧伤	属性“火”	是	是	是	
中毒	特性“柔软”	是	是	是	是
剧毒	属性“火”				
睡眠	特性“斗志”、“不眠”		是	是	
冰冻	特性“熔岩盔甲”、“水之掩护”，属性“冰”		是		

【依次说明一下这些异常状态】

麻痹——麻痹之后速度×25%，每回合有25%几率不能行动。可以看出就算是高速的PM被麻痹之后速度也立即变废，即使速度不高的PM也可以很容易地超过,利用麻痹来对付高速或强化速度的PM是一个很好的选择，这样一来失去速度优势之后的PM只能任人宰割。

【常见的麻痹技能】

技能	威力	命中	效果	实际麻痹率
电磁波		100	100%令对手麻痹。	100%
麻痹粉		75	100%令对手麻痹。	70%
自然力量		95	根据场地不同变化成其它招式	71.25%
蛇瞪眼		75	100%令对手麻痹。	75%
电火花	65	100	30%令对手麻痹。	30%
电磁炮	100	50	100%令对手麻痹。	50%
雷电	120		30%令对手麻痹；能击中天空中的对手。命中率：平时70，晴天50，雨天必中。	30%
龙之息	60	100	30%令对手麻痹。	30%
秘密力量	70	100	随场地取追加效果：建筑：30%令对方麻痹；平地：30%令对方麻痹	30%
压制	85	100	30%令对手麻痹。	30%
飞跃	85	85	本回合跃上天空,次回合攻击;30%令对手麻痹。	22.5%
舌舔	20	100	30%令对手麻痹。	30

【烧伤】

非上进特性的PM烧伤后物攻减半，每回合会损失HP最大值的12.5%，火系怪兽不会烧伤。与麻痹类似，烧伤破的是对手的物攻，烧伤状态对于物攻手是一个很大的威胁，往往便会下场。

【常见的烧伤技能】

技能	威力	命中	效果	实际烧伤率
鬼火		75	100%令对手烧伤。	75%
神圣火焰	100	95	50%令对手烧伤；能解除我方冰冻状态。	47.5%
火花踢	85	90	容易击中对手要害；10%令对手烧伤。	9%
火焰放射	95	100	10%令对手烧伤。	10%
三角攻击	80	100	20%令对手麻痹、烧伤或冰冻。	6.67%
热风	100	90	10%令对手烧伤,能解除我方冰冻状态,二体攻击。	9%
大字火	120	85	10%令对手烧伤。	8.5%

【中毒】

中毒后每回合损失HP最大值的12.5%。由于没有其它效果，而且可以下毒的招式命中率都不是太有保证，作为游击的话又有剧毒这个普遍的招式，使得这种状态处于一个不尴不尬的境地。

【下毒技巧有】

技能	威力	命中	效果	实际中毒率
毒烟		55	100%令对手中毒。	55%
毒粉		75	100%令对手中毒。	75%
双针	25	100	2次连续攻击，20%令对手中毒。	40%
毒针	15	100	30%令对手中毒。	30%
毒雾	20	70	40%令对手中毒。	28%
毒攻击	65	100	30%令对手中毒。	30%
毒炸弹	90	100	30%令对手中毒。	30%
秘密力量	70	100	随场地取追加效果	30%

【剧毒】

剧毒是令对手每回合损失的HP依次增加6.25%。下毒后第一回合损失HP最大值的6.25%，第二回合损失12.5%，第三回合损失18.75%……；依此类推，当对手HP为100%的时候，只需要6个回合就会死亡，如果对手带有道具“剩饭”的话，也仅需要7回合；即使对手同时回复HP，在第16回合的时候，剧毒的伤害达到了100%，此时没有任何单纯回复HP的技能可以解救。从这里可以看出剧毒的恐怖，说剧毒是逼迫对手交换PM最好方法也毫不为过。在这种压力下，任何爱惜羽翼的玩家都不敢不让怪兽退场。根据剧毒的这一恐怖特点，可以对付没有睡觉的强化型对手，如果结合束缚状态的话，完全可以猎杀对手。

【剧毒技巧有】

技能	威力	命中	效果	实际中毒率
剧毒		85	100%令对手中剧毒。	85%
剧毒之牙	50	100	30%令对手中剧毒。	30%

【睡眠】

睡眠后无法行动，会在1至6回合之内醒来，当催眠对手后，催眠方可以肆意使用气合拳、太阳光线等类型的技能，即使被催眠方醒来或者换人，都需要一定的回合数，这样催眠方就获得了极大的行动空间。更有甚者，在捕获对手并成功催眠后，使用技能“食梦”或“噩梦”，令对手遭受巨大的损失。但睡眠方也不是毫无办法，技能“梦话”只能在睡眠状态发动并随机使用自己身上的其它技能，技能“鼾声”同样只能在睡眠状态下发动，且附加有30%的害怕率。

技能“睡眠”能回复自己的HP并让自己进入睡眠状态，而这时的睡眠状态固定为2回合，这样睡眠方就有足够的时机来做以上的事。

由于不少催眠技巧有很高的命中率，多次催眠成功后给予对手带来的限制也是非常大的，所以才有了在对战中的催眠禁止规定，即在主动催眠对手一只PM后，在对手醒来之前，不允许再次主动催眠对手第二只，根据地区的差异，禁止主动催眠的PM数量也微有出入。

【常见催眠技巧有】

技能	威力	命中	效果	实际催眠率
草笛		55	100%令对手睡眠。	55%
催眠粉		75	100%令对手睡眠。	75%
蘑菇孢子		100	100%令对手睡眠。	100%
催眠术		60	100%令对手睡眠。	60%
歌唱		55	100%令对手睡眠。	55%
恶魔之吻		75	100%令对手睡眠。	75%
哈欠		100	下回合结束时对手进入睡眠状态。	100%
秘密力量	70	100	随场地取追加效果	30%

【冰冻】

冰冻后无法行动，每回合开始前有10%几率解冻；晴天下冰冻状态不会发生，原有的冰冻状态会解除；冰冻状态中被对手使用火系招式攻击则解除；冰冻方可以使用招式“火焰车”、“神圣火焰”且冰冻自动解除。

但是有冰冻几率的招式在冰冻几率上并不是很高，如果刻意追求冰冻效果最好的方法就是结合天之恩赐特性，即使如此冰冻率也只有20%而已，好在冰冻并不像催眠那样有禁止规定，所以运气好的话有可能冰冻上对手数只PM而使对手处于极

度被动状态。如果使用冰冻状态的话最好不要轻易使用火系招式，避免对手利用先读而换上冰冻状态的PM来解冻。

【常见的冰冻技能有】

技能	威力	命中	效果	实际冰冻率
冷冻拳	75	100	10%令对手冰冻。	10%
急冻光线	95	100	10%令对手冰冻。	10%
暴风雪	120	70	10%令对手冰冻，二体攻击。	7%
三角攻击	80	100	20%令对手麻痹、烧伤或冰冻。	6.67%

【特殊状态】

特殊状态与PM的几个异常状态不同，可以一直重复叠加。

【混乱】

混乱后有50%的几率攻击自己，1～4回合后自动解除。攻击自己的时候按威力40、混乱方的物攻和物防计算伤害，对手的物攻越大，伤害自然也就越大，这除了用50%的几率来限制对手的行动之外，还可以用来破解对手的物攻强化，虽然40的威力不大，但是在经过对手的物攻强化后，打击是致命的，对手在混乱后宁可放弃已经完成的强化而退场也不敢冒险出招，50%的几率中了一个是不会好受的，再加上对手夹击的话，往往就出师未捷身先死了。

更有甚者，先提高对手物攻，再让对手混乱，令对手如同自杀一般，这样做的好处是不用自己动手，避免了对手先读带来的种种麻烦，当然，要是对手没有死亡且混乱解除，我方又来不及补上混乱，对手的攻击就非常不好受了。所以，对于特攻或辅助对手使用，效果更好。

还有一种技能是先提升对手特攻，再让对手混乱，这就是给对手的物攻手准备的了，令对手混乱，而不提高对手的物攻，就不必担心自己受到的伤害会更大，提高的特攻可以干什么呢？自我暗示。这样做比起直接提高，多了一分干扰的作用，对手如果没有特攻技能，这些特攻就浪费了，我方不如直接拿来使用，损人利己。

有一种特性叫做“自我中心”，效果是不会混乱，结合这个特性，来实施一些会令我方混乱的技能，可以避免它的副作用。

技能	威力	命中	效果	实际混乱率
超音波		55	100%令对手混乱。	55%
怪异光线		100	100%令对手混乱。	100%
天使之吻		75	100%令对手混乱。	75%
水之波动	60	100	20%令对手混乱。	20%
爆裂拳	100	50	100%令对手混乱。	50%

技能	威力	命中	效果
虚张声势		90	100%令对手物攻升二级，之后对手混乱。
煽动		100	100%令对手特攻升二级，之后对手混乱。

技能	威力	命中	效果
眩晕之舞		100	100%令场上怪兽混乱，全体攻击。

【着迷】

着迷可令对手50%几率不能攻击，但是，双方必须是异性，如果任意一方下场则解除，着迷珍贵之处在于不会因回合数而消退，结合混乱的话能令对手不能出招的几率大大增加。

但是利用着迷状态的机会是低了点，只有异性间才能使用，没有性别以及迟钝特性的PM不会着迷。

技能	命中	效果
着迷	100	50%令异性对手进入迷惑状态。

【诅咒】

诅咒状态由鬼系发动，效果是令对手每回合结束时损失25%的HP，除了被诅咒方下场，没有其它途径解除，且诅咒的效果可以通过接力棒传递，所以诅咒也成为了破接力棒的一个法宝，接力方被诅咒之后不想放弃接力，只有攻击一下－交棒－继续攻击－继续交棒，但是无疑，这样对接力方的损失是惨重的。要发动诅咒状态，自己必须损失1/2的HP，这比1回合间给予对手的损失要大，所以，将诅咒作为攻击方式的话，不结合束缚状态是不行的。但是，结合束缚状态后，我方的生命安全能不能得到很好的保证，这就属于使用者自己的技术问题了。

诅咒	鬼系怪兽使用时HP损失50%，100%令对手进入诅咒状态。

【噩梦】

噩梦只在对手睡眠的情况下才能发动，能令对手每回合损失25%的HP，睡眠方怪兽醒来后则解除。与诅咒相比，好处在于自己不用损失HP，而且，对手被催眠的情况下一般是没有办法攻击我方的。

恶梦	令睡眠状态的对手进入恶梦，每回合损失25%HP。

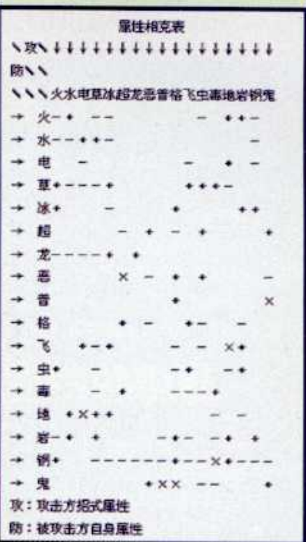
招式数据研究

看完上面的专题介绍后，下面再看看招式威力在计算伤害方面的数据研究吧。

【威力】：招式的威力对给予对手的伤害至关重要，具体的计算方法是：对手损失HP＝[(攻击方等级×0.4＋2)×招式威力×攻击方攻击力÷防御方防御力÷50＋2]×各类修正。如果对手有替身的话，给予对手的攻击会打在替身上，将替身打消后将不会波及PM主体。招式威力即招式表中“威力”列的威力。

【攻击力】：攻击方的当前攻击力，如果是物攻技能则为物理攻击力，特攻技能则为特殊攻击力，再算上烧伤、能力升降等所带来的修正；

【防御力】：被攻击方的当前防御力，如果是物攻技能则为物理攻击力，特攻技能则为特殊攻击力，再算上能力升降等所带来的修正；



属性相克表

攻：攻击方招式属性
防：被攻击方自身属性

防＼攻	火	水	电	草	冰	超	龙	恶	普	格	飞	虫	毒	地	岩	钢	鬼
火	−	+		−	−							−		+	+	−	
水	−	−	+	+	−											−	
电			−								−			+		−	
草	+	−	−	−	+						+	+	+	−			
冰	+				−					+					+	+	
超						−		+		−		+					+
龙	−	−	−	−	+		+										
恶						×		−		+		+					−
普										+							×
格						+		−			+	−			−		
飞			+	−	+					−		−		×	+		
虫	+			−						−	+			−	+		
毒				−		+				−		−	−	+			
地		+	×	+	+								−		−		
岩	−	+		+					−	+	−		−	+		+	
钢	+			−	−	−	−	−	−	+	−	−	×	+	−	−	−
鬼								+	×	×		−	−				+

【修正】：修正分许多种，就是这多样的修正带来战斗中的不稳定性能，下面来具体分析：属性相克修正：即“属性相克”，攻击方所用的招式属性与防御方的PM自身属性所带来的修正，若防御方的PM有双重属性，则属性相克修正为第一属性修正×第二属性修正。具体的修正值见下面的“属性相克表”，“＋”表示属性相克修正×2，“－”表示属性相克修正×0.5，如果标明的是“×”则表示没有效果(属性相克修正×0)，可以理解成，当地打飞的时候出现“×”的修正，从而产生0的伤害，实质上只要属性相克为“×”，则不经过计算，自动无效。

【招式属性修正】：当攻击方使用的招式属性和攻击方自身的某个属性相同时招式属性修正×1.5。

【天气修正】：根据场上天气的不同，会影响到伤害值；

【会心修正】：会心一击的场合时，伤害×2，会心的其它修正效果请见上文；

【特性修正】：一些特性也会影响到伤害，具体请见特性列表。

【二体修正】：但使用的技能为二体攻击时候，给予对方每只PM的威力平均分散。

【墙壁修正】：1on1时，被攻击方的反射盾使物攻伤害×0.5，光之壁使特攻伤害×0.5。2 on2时伤害仅×2/3。

【随机修正】：具体得出的伤害值还要再算上(0.85～1)的随机修正，这是为了让伤害值产生出不稳定性。

【命中率】：招式表中所说的命中率仅仅是招式命中率，具体的命中率还必须经过计算：实际命中率＝招式命中率%×命中率修正×（255/256）

招式命中率指攻击方所使用技能的招式命中率的百分比，这个命中率某种程度上说可以经过改变，比如技能"雷电"，在平时招式命中率为70%，晴天时为50%，雨天时为"必中"，所有命中率为"必中"的技能，不套用公式，一定可以命中对手。我方命中率指我方的命中等级修正，再算上紧张、光粉等特性或道具的效果；命中率修正指我方命中等级与对手回避等级的修正，假设一个实际命中修正等级的数据，这个实际命中修正等级＝进攻方命中等级－防守方回避等级，之后得出命中率修正：

守方精灵属性	攻方招式属性(物攻) 普	格	毒	地	飞	虫	岩	鬼	钢	攻方招式属性(特攻) 火	水	草	电	冰	超	龙	恶
普		▲						×									
格					▲	▽	▽								▲		▽
毒		▽	▽	▲		▽						▽			▲		
地			▽				▽				▲	▲	×	▲			
飞		▽		×		▽	▲					▽	▲	▲			
虫		▽		▽	▲		▲			▲		▽					
岩	▽	▲	▽	▲	▽				▲	▽	▲	▲					
鬼	×	×	▽			▽		▲									▲
钢	▽	▲	×	▲	▽	▽	▽	▽	▽	▲		▽		▽	▽	▽	▽
火				▲		▽	▲		▽	▽	▲	▽		▽			
水									▽	▽	▽	▲	▲	▽			
草			▲	▽	▲	▲				▲	▽	▽	▽	▲			
电				▲	▽				▽				▽				
冰		▲					▲		▲	▲				▽			
超		▽				▲		▲							▽		▲
龙										▽	▽	▽	▽	▲		▲	
恶		▲				▲		▽							×		▽

▲ [illegible] ▽ [illegible] × 完全无效

-12级	-11级	-10级	-9级	-8级	-7级
3/15	3/14	3/13	3/12	3/11	3/10

-6级	-5级	-4级	-3级	-2级	-1级
3/9	3/8	3/7	3/6	3/5	3/4

1级	2级	3级	4级	5级	6级
4/3	5/3	2	7/3	8/3	3

□文/pmgba 责编/龙马



FATAL FRAME II

CRIMSON BUTTERFLY



零·红蝶





XB	英文原名：FATAL FRAME Ⅱ			
恐怖冒险	TECMO	2004.11.1	49.99美元	2047格
	DVD-ROM	美版	1人	18岁以上推荐

XBOX版“零 红蝶”的几点强化：

1、对应杜比5.1立体声道。5.1声道的应用使声音的表现更为立体化，玩家可以通过声音来判断灵所在的方位。2、对应HDTV 480P，画面有了明显的增强，光影效果更加突出。3、追加第一人称视点模式，将毛骨悚然的恐怖气氛发挥到了极限。4、追加新的灵体，而且部分灵体出现的方位与PS2版不同。5、对应XBOX硬盘，可储存100张灵异照片。6、追加原创的生存模式。7、追加原创的商店购物模式，可以购买五套新服装和每人四件饰物，并可自由搭配造型。8、追加游戏最高难度Fatal，游戏难度大幅度提高。9、追加新的游戏结局—真正的完美结局。



关于游戏难度

本作相对于PS2版来说，游戏难度有所增加并取消了PS2版的EASY难度。游戏时可选择的难度有Normal和Hard。

Nightmare难度开启条件： Normal或Hard难度通关后，读取通关存档即可选Nightmare难度。

Fatal难度开启条件： Nightmare难度通关后，读取通关存档可选Fatal难度进入下一周目。



商店购物模式

开启条件： 任意难度通关后，读取通关存档，便能进入商店购物模式。

在商店购物模式中可买到：

★1、开启生存模式（需花28000 pts购入）。

★2、开启任务模式（需花35000 pts购入）。

★3、零和茧两姐妹的五套新服装和每人四件饰物（需达成不同的条件才能买到相应的服装，详细情况请看全服装、饰物入手方法）。



★4、游戏壁纸、游戏图片、游戏设定资料、游戏结局一。

★5、强力底片(90式800 pts一张、零式1200 pts一张)、念珠(45000 pts一颗)、御神水（55000 pts一瓶）。

Gallery欣赏模式

开启条件： 任意难度通关后，读取通关存档，便能进入Gallery欣赏模式。

在这个模式中，可以欣赏到：

★1、游戏壁纸(可欣赏到十五张游戏壁纸中的三张，其余十二张壁纸需在商店购物模式中花12000 pts购买)



★2、游戏图片（可欣赏到二十三张游戏图片中的十张，其余十三张游戏图片需在商店购物模式中花12000 pts购买）。

★3、游戏设定资料(Nightmare难度通关后，读取通关存档，此设定资料才会出现。可以欣赏到全部三十二张游戏设定资料原画中的二十张，其余十二张设定资料原画需在商店购物模式中花12000 pts购买)。

★4、游戏宣传影像三段。

★5、游戏结局欣赏（共四种，根据不同的游戏难度通关，能欣赏到相应的结局）。



生存模式

开启条件： 任意难度通关后，读取通关存档，在商店购物模式中花28000 pts购入。

基本流程（注意：有些门需要将房间内的灵全部消灭后才能打开。游戏过程中不能存档）：御园→进入桐生家→桐生家二楼阶段-廊下→桐生家一楼映写室→桐生家一楼人形之间→桐生家地下深道→进入立花家→在立花家二楼并列座敷-西消灭里面全部的灵后得到桐之键→用桐之键打开立花家一楼座敷-廊下的门进入时计的广间→从立花家一楼障子之间出门→进入黑泽家→黑泽家地下储藏库→黑泽家一楼大广间→黑泽家二楼客间廊下→黑泽家二楼雏坛之间消灭灵后得到蝶之札键→用蝶之札键打开黑泽家二楼当主之间里的房门进入瞑想之间→黑泽家一楼绳之御堂，注意真壁清次郎，他处于无敌状态，小心躲避，不要去攻击他，找寻机会干掉神官后他就会消失→皆神村地下深道→皆神村地下赘座→穿过鸟居通道遇到最终BOSS-虚，将它消灭后本模式通关。



任务模式

开启条件： 任意难度通关后，读取通关存档，在商店购物模式中花35000 pts购入。

全任务完成条件一览

Mission	出现灵	过关条件
Mission 1	须堂美也子、慎村真澄	拍摄2000分以上的照片
Mission 2	首折女	45秒内将首折女消灭
Mission 3	溺水而亡的女鬼	拍摄1000分以上的照片
Mission 4	三位神官	合计获得5000分以上
Mission 5	首折女、箱隐之女	拍摄2000分以上的照片
Mission 6	四位小孩	5分钟内消灭四位小孩
Mission 7	手持棍子的村民、满身伤痕男人、满身伤痕的女人、被暗囚禁的男人	拍摄2000分以上的照片
Mission 8	三位忌人	拍摄1000分以上的照片
Mission 9	四位被暗囚禁的男人	两分钟内将四位被暗囚禁的男人消灭
Mission 10	被暗囚禁的男人、首折女、拿火把村民、手持棍子的村民	合计获得8000分以上
Mission 11	九位箱隐之女	七分钟内将九位箱隐之女消灭
Mission 12	人形师	三分钟内将人形师消灭
Mission 13	跑过的小孩	用相机拍到小孩
Mission 14	须堂美也子、慎村真澄	拍摄1000分以上的照片
Mission 15	立花千岁、桐生 茜、桐生 蓟	合计获得5000分以上
Mission 16	三位被暗囚禁的男人	拍摄1000分以上的照片
Mission 17	两位满身伤痕男人、两位满身伤痕女人	合计获得8000分以上
Mission 18	箱隐之女、摔死的女人、首折女、溺水而亡的女鬼	四分钟内将灵全部消灭
Mission 19	四位被暗囚禁的男人	拍摄3000分以上的照片
Mission 20	三位首折女	拍摄2000分以上的照片

Mission 21	
出现灵	四位小孩
过关条件	四分钟内将四位小孩全部消灭

Mission 22	
出现灵	一位神官、三位忌人
过关条件	四分钟内将姐姐带至二楼的终点

Mission 23	
出现灵	十六位满身伤痕的男人和女人
过关条件	合计获得40000分以上

Mission 24	
出现灵	黑泽家现在的户主
过关条件	五分钟内将黑泽家现在的户主消灭

Mission 25	
出现灵	黑泽纱重、楔（他处于无敌状态，小心躲避，不要去攻击他）
过关条件	八分钟内将黑泽纱重消灭

全服装、饰物入手方法

TYPE －A	零—粉红色和服、茧—浅蓝色和服
入手方法	Normal难度下通关。

TYPE －B	零—蓝色和服、茧—黑色和服
入手方法	Normal难度下通关。

TYPE －C	零—短裙版浅绿色和服、茧—短裙版淡红色和服
入手方法	Hard难度下通关。

TYPE －D	零—双子巫女之一八重版白色和服、茧—双子巫女之一纱重版白色和服
入手方法	Nightmare难度下通关。

TYPE －E	零—前作女主角雏 D深红版服装、茧—黑色连衣裙
入手方法	生存模式获得S级评价通关或灵目录（Spirit List）全部收集完成

TYPE －F	学生制服
入手方法	完成任务模式中的全部任务并且每个任务都获得S级评价。

TYPE －G	黑色女巫装
入手方法	Fatal难度下通关

TYPE －H	零—黑色皮革装、茧—红色皮革装
入手方法	Fatal难度下通关。

TYPE －I	零—红色泳装、茧—浅蓝色泳装
入手方法	Normal难度下通关。

TYPE － J	零—苍魔灯女主角那套服装、茧—影牢女主角那套服装
入手方法	Hard难度下通关后，读取通关存档，在商店购物模式中花66000 pts购入。

TYPE －K	零—死或生中霞那套蓝色忍者装、茧—死或生中绫音那套忍者装
入手方法	完成任务模式中的全部任务，便能在商店购物模式中花120000 pts购入。

TYPE －L	黑色泳装
入手方法	Nightmare难度下通关后，读取通关存档，在商店购物模式中花32000 pts购入。

TYPE －M	零—黄色泳装、茧—灰色泳装
入手方法	Fatal难度下通关后，读取通关存档，在商店购物模式中花32000 pts购入。

TYPE －N	零—蓝色泳装、茧—女武士版泳装
入手方法	生存模式通关后，在商店购物模式中花80000 pts购入。

零的饰物－A	眼镜
入手条件	Normal难度下通关。

茧的饰物－A	眼镜
入手条件	Normal难度下通关。

以下八件饰物的入手条件为：任意难度通关后，读取通关存档，在商店购物模式中购入。

零的饰物－B	遮阳帽	5000 pts
零的饰物－C	女巫帽	8000 pts
零的饰物－D	狐狸面具	7000 pts
零的饰物－E	头带	10000 pts
茧的饰物－B	草帽	5000 pts
茧的饰物－C	南瓜头	8000 pts
茧的饰物－D	狐狸面具	7000 pts
茧的饰物－E	武士头盔	10000 pts



射影机全部机能入手条件

一、追加机能（自动装备）

机能名	瞬
入手时间/地点	第三刻/黑泽家一楼明暗之间
作用	镜头上方的红灯会以明亮度显示拍照的时机

机能名	避
入手时间/地点	第四刻/黑泽家一楼坪庭阶段
作用	遭灵攻击的瞬间按下手柄上的A键可回避攻击

机能名	获
入手时间/地点	第八刻/得到家纹风车（立花）后给逢坂家一楼的上座敷和奥之间还有二楼客间的小孩拍照，然后在一楼围炉之间和这三个小孩战斗，将他们打败后获得。
作用	拍照后获得的灵力增加

机能名	感
入手时间	Normal难度通关后自动获得
作用	可自动感应灵的方向

二、装备机能（可选择开启或不开启）

机能名	测
入手时间/地点	第二刻/逢坂家一楼围炉之间
作用	镜头左上方显示灵剩余的HP值。

机能名	换
入手时间/地点	第六刻/桐生家一楼首吊人形部屋，打败屋内的人偶师后获得。
作用	可同时装备三种强化镜头，但只能使用其中的一种，在拍照的状态下按手柄上的A键进行切换。

机能名	报
入手时间/地点	第五刻/逢坂家一楼奥之间
作用	当捕捉到灵在镜头内“FATAL FRAME”状态时会发出提示声音。

机能名	扩
入手时间	Normal难度通关后自动获得
作用	可以自由控制相机的焦距（按手柄上的黑键和白键进行调节）

三、强化镜头（强化レンズ，须装备后才能使用，会消耗灵力点数）

镜头名	迟
入手时间/地点	第二刻/逢坂家一楼围炉之间
消耗灵力点数	1
作用	使灵的行动变慢

镜头名	痹
入手时间/地点	第二刻/桐生家二楼障子之间
消耗灵力点数	2
作用	使灵的动作断断续续

镜头名	视
入手时间/地点	第四刻/黑泽家二楼瞑想之间
消耗灵力点数	1
作用	可以更容易感应到灵的位置

镜头名	追
入手时间	Normal难度通关后自动获得
消耗灵力点数	2
作用	镜头会自动追踪被锁定的灵

镜头名	封
入手时间	Hard难度通关后自动获得
消耗灵力点数	3
作用	使灵完全停止行动

镜头名	刹
入手时间/地点	第三刻/黑泽家一楼血涂的部屋
消耗灵力点数	2
作用	攻击力增强，给灵造成更大的伤害

镜头名	零
入手时间/地点	第七刻/立花家二楼障子之间
消耗灵力点数	3
作用	攻击力增强，给灵造成更大的伤害

镜头名	灭
入手时间	Nightmare难度通关后自动获得
消耗灵力点数	4
作用	攻击力增强，给灵造成更大的伤害

镜头名	连
入手时间	生存模式通关后自动获得
消耗灵力点数	1
作用	可连续拍照



关于游戏的结局

结局一：任意难度中，选择“丢下姐姐一个人逃出”，然后零一个人逃出村子。这个结局也可以在游戏正常流程通关后，读取通关存档，在商店购物模式中花30000 pts购入。

结局二（Normal或Hard难度通关）红蝶：皆神村由于举行红赞祭失败，导致黄泉入口虚的怨气爆发，引起“大偿”发生，于是被怨气附身的巫女黑泽纱重毁灭了整个村子。零和茧两姐妹为了平息黄泉入口虚的怨气，举行皆神村红赞祭中的阳祭。零掐死了姐姐茧，然后由两个忌人将被杀死的茧抛入了无底的虚中，如此产生的强大力量终于镇住了虚。片刻，茧变成了一只红色的蝴蝶从虚中缓缓飞出。

结局三（Fatal难度通关）虚：零打倒了附身在茧身上的黑泽纱重后，茧与黑泽纱重一同向虚中落去，在千钧一发之际零扑上去抓住了茧。此时耳旁响起立花树月警告的声音“千万不要看那里面”，但惊慌失措的零还是不小心往下看了一眼，看到了虚的景象，结果被虚的怨气冲到，伤了双眼，导致了双目失明。当两人醒过来时，已经身处村外。零眼睛上蒙着布和姐姐坐在一条长椅上看夕阳，最后茧说“我们终于可以一起走了”。

完美结局—结局四（Nightmare难度通关）约束：零穿过红色鸟居通道，看到两旁的神官们正有节奏的将权杖不断向地面敲去。茧正蹒跚着一步一步迈向一切宿命的原点——虚。八重和纱重幻化成了那只红色蝴蝶，从虚中缓缓飞出，在这只红蝶的带领下，无数的红蝶从虚中飞舞着涌现出来，漫天飞舞着的红蝶让所有在皆神村惨死的灵魂都恢复了平静，全部都来目睹着这一诅咒散去的一刻。在漫天飞舞着的红蝶的伴随下，零和茧手牵着手，漫步离开皆神村。 □文/黄达雄 责编/小沛



PS2	本刊译名：合金装备索利德3·食蛇者			
谍报动作	KONAMI	2004.11.17	49.99美元	83K
	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上推荐

Camouflage（迷彩系统）

针对丛林的大环境而原创的系统，是本作的重中之重。到了一定的环境，先要做的事情就是去看看什么迷彩在此环境下的隐藏度高。

迷彩分Face（面部迷彩）和Uniform（服装迷彩）两大类。不同的迷彩，其作用也各不相同。下面就已知的一些迷彩作详细介绍。

FACE～环境类

顾名思义，就是与当前环境相融合。除却初期的No Paint之外，还有五种。

名称	入手地点/方法
Woodland	初期持有
Black	初期持有
Splitter	初期持有
Snow	Bolshaya Past Base，大房子左边战壕。下去后往南看，最南边一个连接木板的下面就是迷彩。
Desert	Ponizovje Warehouse，房间左后方走廊里。

FACE～特殊类

这一类一般都是很恶搞的。其中也包括一些当初从网上征集玩家创意得来的结果。

名称	入手地点/方法
Mask	初期持有，主要是后期配合军装假扮成Raidenovich。
Zombie	Dolinovodno，第二次任务时在房子北边的两个油桶旁获得。
Oyoma Graniny	Gorky Lab 1F，花园的通风口里面。
Kabuki	Tikhogornyj，但要先进瀑布，见到Eva并发生剧情后回来，潜到瀑布下的水池就能找到。
Crocodile Cap	这件其实并不算是面部迷彩里的，但感觉放在这里才是最好的分类。在Chyomij Prud的地图西边有一棵可以爬上去的树。抓着树枝上的绳来到另一根绳的上方；然后按叉落下去，落到下面绳子的水平面时按三角抓住绳子，最后一直来到放置Chyomij Prud的岩石上得到它。作用是趴在草丛中或是潜在水里时可以冒充鳄鱼，吓唬敌兵。
Monkey Mask	挺恶搞的一个道具，原本也不属于面部迷彩里。所有的捉猴小游戏都得到第一名就可以入手，作用不详。







UNIFORM～环境类

除却赤着上身的装束（俗称兰博装）之外，Snake还有着丰富的变装。

名称	入手地点/方法
Olive Drab	初期持有
Tiger Stripe	初期持有
Leaf	初期持有
Tree Bark	初期持有
Squares	初期持有
Black	初期持有
Rain drop	Dolinovodno，第二次来到这里的时候，过了吊桥左边有一条紧贴着山崖的小道，贴着它走到吊桥下的凹陷地就能找到。
Splitter	Bolshaya Past South，就是第一次和Eva通话后来到的有几重电网的区域。在刚到沼泽的地方，从右边的台子爬上去，贴着墙壁过去后得到。如果之前没拿到，还可以在Krasnogorje Mountaintop这里补拿：刚进入该区域的时候，往右来到胡同的尽头就能找到。
Choco Chip	Bolshaya Past South，西北出口附近的一棵空树桩里面。如果之前没得到，还可以在Graniny Gorky Lab 2F这一区域左上角的阳台上找到。
Water	Bolshaya Past Base，在房子上面，顺着梯子爬上去就行了。
Snow	Chyomaya Peschera Cave，也就是山洞的第二个大区域。从右边走，快到打The Pain的地方时可以捡到。

UNIFORM～Boss类

每个Boss都有一件迷彩，作用也各不相同。打光BOSS的体力是入手的必要条件。



Animals

★入手地点/方法：打光Ocelot的体力，就可以在山洞里找到。

★作用：瞄准的时候，手不抖，开枪时后坐力降低。



Hornet Stripe

★入手地点/方法：打光The Pain的体力，然后从出口附近的一条小路走上该区域的一个高台，从台子上翻滚到The Pain刚才站的地方就能拿到了。

★作用：区域内的蜜蜂不会攻击Snake，只会蜇敌人，而且不离开。



Spider

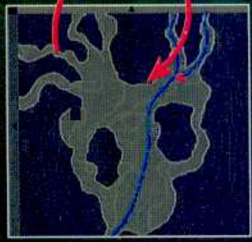
★入手地点/方法：打光The Fear的体力。他体力下降得很快，而且在体力下降到一半的时候，会下来觅食。在与其战斗刚开始的时候，Snake左边一棵树的下面有两颗毒蘑菇，先打下来，然后等The Fear来吃。他吃了之后动作明显迟缓许多，并且会呕吐并大量减少体力，接下来就任你处置了！

★作用：在任何环境下，隐藏度都很高。但体力消耗的速度非常快！

Moss

★入手地点/方法：Freeze（也就是在敌人未发觉的情况下用枪指住他）"The End"，并一直瞄准他的头，直到他说话并抖落迷彩。

★作用：只要处于光线下，体力值就会逐渐回复；在一些环境下，隐藏度可达100%。可能有朋友会说："我不被那老头Freeze就不错了，还想去Freeze他？"。其实方法很简单：The End的起始位置是固定的，只要偷偷绕到他背后，就能轻松将他Freeze，具体方法如图所示。刚开始区域为Sokrovenno South，The End就在图中的红点位置准备狙击。先顺着左边蓝线走过去，来到Sokrovenno North，然后走个弧线回到Sokrovenno South。此时已经离The End不远了，悄悄走到他背后，给他惊喜吧！



Fire

★入手地点/方法：打光The Fury的体力。

★作用：耐火性能好，且被火灼伤时，生命值减少量比平常小。



Spirit

★入手地点/方法：遇到The Sorrow后，一直走到头，捡到他的尸骨并被他秒杀，等拿回自己的东西后，发现里面多一件迷彩，就是这件。

★作用：走路声音变小，利于背后偷袭。



Cold War

★入手地点/方法：打光Thunderbolt的体力。

★作用：敌人发现你之后，会迟疑很长时间才会开枪。



Snake

★入手地点/方法：打光The Boss的体力。

★作用：受伤几率降低。



Sneaking

和The Boss身穿的服装样式相同，虽然不是靠打Boss获得，但想来想去，分到这类应该是最好的选择。

★入手地点/方法：Groznyj Grad Weapons Lab：East Wing，第二次来到的时候，在放Raidenovich的柜子里得到。

★作用：伤害减半。

UNIFORM～制服类

此类装束都可以用来混入敌人内部，或者在一些特定任务场合有奇效。



Scientist

★入手地点/方法：第一次见到Eva的时候，从她那里得到。

★作用：在有研究员的地方，可以蒙骗哨兵（要配合Face/No Paint使用）。但一定不要被研究员发现，不然就会暴露！而且，不小心碰到哨兵时也不要跑，不然一样被发现。穿上后不能使用武器。作用：在有研究员的地方，可以蒙骗哨兵（要配合Face/No Paint使用）。但一定不要被研究员发现，不然就会暴露！而且，不小心碰到哨兵时也不要跑，不然一样被发现。穿上后不能使用武器。



Officer

★入手地点/方法：Groznyi Grad，将Raidenovich放到二楼柜子里后获得。

★作用：配合Face/Mask，可以伪装成Raidenovich，整个基地畅通无阻。你甚至可以随意去殴打敌兵，他们只会向你道歉。穿上后不能使用武器。

Maintenance

★入手地点/方法：Groznyj Grad Weapons Lab：East Wing，第二次来到这的时候，在放Raidenovich的对面一排从北往南数第二个柜子中。

★作用：在Groznyj Grad Weapons Lab：Main Wing安装C3炸弹的时候可以蒙骗敌兵（要配合Face/No Paint使用）。但一定不要被维修工发现，不然就暴露了。不小心碰到敌兵了，也不要急着跑，不然也会暴露。穿上后不能使用武器。



UNIFORM～特殊类

此类基本上也是体现出了玩家和制作组的古怪妙想，轻松娱乐的味道十足。



Ga-Ko

★入手地点/方法：Chyornyj Prud，池塘东北部的水里。

★作用：每次退出菜单画面时都会嘎嘎叫，十分恶搞。别的作用暂时不详。具体入手位置如下图：







Fly

★入手地点/方法：Graniny Gorky Lab 2F，厕所里最后边那个马桶，把门打掉就能拿了。

★作用：能招来苍蝇在周围盘旋，同时敌兵不敢接近。



Banana

★入手地点/方法：所有捉候小游戏都得第一名，存档后得到。

★作用：不详

UNIFORM～其他类

通关或者下载后才能取得的要素，除此之外还包括系列的传统：隐形迷彩。



Tuxedo

★入手地点/方法：通关一次获得。

★作用：无！穿上之后，装备本来能发动CQC的武器也不能发动……



Grenade

★入手地点/方法：通过下载取得。光看名字也知道肯定与手榴弹有关。

★作用就是身上所有的手榴弹无限，尽情地轰吧！



Mummy

★入手地点/方法：通过下载取得。木乃伊……令人费解的名字。

★作用暂时不明，难道会像其名字一样隐秘？！

究极迷彩——Stealth Camouflage



本作的隐形迷彩虽然说是迷彩，但却不在迷彩列表中，而是属于道具的一种。



穿着隐形迷彩后，一般情况下隐藏度是100%，接触敌人（比如CQC）时，隐藏度会降到95%，所以不要在敌人密集的地方使用CQC；一旦被发现，隐藏度也会降到95%；被击倒、碰到谁或是被动物咬，都会自动卸装并处于暴露状态。Boss战的时候，隐藏度维持在95%。



那么，本作要满足什么条件才能获得这件究极道具呢？其实方法有二：

一个是达成零发现率（0 Alert），通关后就可获得。另一个就是64只青蛙存钱罐的收集（看来道具是要存钱买的）只要用枪打到青蛙，就算收集，只打一下即可。0 Alert基本没什么难度，下面就简单描述一下64只青蛙的位置。地名均是游戏中给出的，请注意确认。



64 蛤蟆完全收集

1. Dremuchij South——刚开始从右边走，穿过狭窄的草丛时，左边有一块大石头，青蛙就在那上边。在即将就能滑下去的地方回头看，微调一下应该可以看到。

2. Dremuchij Swampland——先穿过沼泽，刚走进第二片草丛时，往右面的山上看就能发现。

3. Dremuchij North——第二个向右的岔路，顺着岔路一直走到最右边。有个带洞的圆木，青蛙就在那个树洞的上面。

4. Dolinovodno——吊桥南边的左立柱顶端。

5. Rassvet——台阶附近的墙上烂了一个洞，从洞口望去就能看到青蛙。



6. Dremuchij East——多说无益，请看图。图中Snake所在的位置以及面对的方向正好能看到青蛙，进入第一人称视角就行了。

7. Dremuchij North——中间的岔路里有棵能爬的树。爬上后往左边的山上看便能找到青蛙。



8. Dremuchij Swampland——沼泽的左侧有一片小块陆地，站在陆地的北方，往陆地东北角的树下看，能看到青蛙了吧。

9. Dremuchij South——上次任务刚着陆时的地方。来到该区西南角的小区域，青蛙就在那片小区域的西北角的岩石上，很容易就能看到。

10. Dolinovodno——吊桥北边右侧的立柱顶端。

11. Rassvet——站在第一级台阶的中间部分，往第二级台阶下面看，氧气罐的旁边绿色的小东西不就是青蛙吗。

12. Chyomij Prud——池塘的北边有一棵贴着山坡的树，从树的左边潜下去，往左边的树根看，青蛙一只。

13. Bolshaya Past South——一直往北前进到最后一个电网。在电网的南边从东往西数，第二棵树下就是青蛙。

14. Bolshaya Past Base——大房子里边有一个摆着三张床的屋子，青蛙就在那间屋的桌子下面。

15. Bolshaya Past Crevice——和左轮第一次决斗的地方。先往右走到尽头，然后面向南方，进入第一人称视角，仔细看，应该能看到青蛙。

16. Chyomaya Pschera Cave Branch——得到火把的区域，从左边的小路进去。中间不要跳下去，到了尽头可以钻过去，一路来到最里面，地上还有一个可以跳下水去的洞。青蛙就在此区的一块岩石上。

17. Chyomaya Peschera Cave——就在打The Pain的地方，站在刚开始的石头上，进入第一人称视角，往上面大片亮光的地方看，很容易就能看到青蛙。

18. Chyornaya Peschera Cave Entrance——进入那个放置两颗地雷的洞里，往出口的上面看，青蛙!

19. Ponizovje South——马上进入雨林的时候往左看，青蛙就在那里。

20. Ponizovje West——在Ponizovje South的地图大概2/3的地方，有一条通往左边的路，从那里可以通往Ponizovje West。游到西北角，潜下去会发现有一个栏杆，青蛙就在栏杆后面。

21. Ponizovje Warehouse：Exterior——左边红色大门的左门柱上。

22. Ponizovje Warehouse——站在东南角有白布覆盖的集装箱上，面向北方，进入第一人称视角，往上看，一直看到房梁。青蛙就在房梁的右边。

23. Graniny Gorki South——刚跳上通往出口的路时，左边有一棵大树，青蛙就在大树的树枝末端。

24. Graniny Gorki Lab Exterior：Outside Walls——刚爬过电网，左边的围墙靠近拐角的地方有个洞，站在洞的位置往左转，进入第一人称视角就能看到两棵树中间的青蛙了。

接下来的三个是打The End时的三个大区域

32. Sokrevenno South——就在拿狙击枪的小房子后面的石头上，从房子右边走过去就能看到。

34. Sokrovenno North——图中Snake所站的位置以及面对的方向就能看到青蛙，只是要进入第一人称视角。





35. Krasnogorje Tunnel——在第二个隧道梁的左边，通过后回头看就能看到了。

36. Krasnogorje Mountain Base——地图西北角的大岩石上方。第一人称视点往上看，很容易就看到了。

37. Krasnogorje Mountanside——在最后有一间房子和两个碉堡的地方，青蛙就在角落里的房子上，站在左边机枪塔附近往房子上看就能发现。

38. Krasnogorje Mountaintop——在此区最低处的机枪塔旁，面向机枪所指的方向，进入第一人称视角，然后慢慢往左转移视线就能看到青蛙。

下面两个很容易遗漏，一定要在打The Fury之前搞定!

39. Krasnogorje Mountaintop Behind Ruins——就是用望远镜观察Groznyj Grad的那个地方，站在默认的位置不要动，装备狙击枪仔细调查最近处一座信号塔的1/3高度左右的地方，然后切换成10倍，就能看到青蛙了。请确认打到了青蛙，因为距离远，所以这个没有声音提示。

40. Krasnogorje Mountaintop Ruins——顺台阶下去进入一间有铁床的房间，青蛙在房间左边架子，稍微找找就能发现。

41. Groznyj Grad Underground Tunnel——在打The Fury的时候，中间的最前方有个红色的门，站在台子上并和红门保持在同一竖线，然后面向南方进入第一人称视角，往前面红色的管子上看，应该很容易找到。

Groznyj Grad的外部以4个角分成4部分

42. Groznyj Grad Northwest——两排坦克的北边角落有一个铁丝网围起来的院子，里面有两级台阶，上面有个红色的门，青蛙就在门口。在铁丝网外边微调一下应该能找到里面的青蛙。

43. Groznyj Grad Northeast——该区域东北部分的红色大门附近有个坑，下去后可以匍匐前进。顺着爬，先向左转一次，继续向前爬，一直爬到有通向右边的岔路处，往右看，铁窗的后面就是青蛙。









44. Groznyj Grad Southeast——东边牢房的房顶东南角。

45. Groznyj Grad Southeast——该区域有6间军火库。从左边一排中间那个军火库右边墙壁中间的缝往里看，青蛙就在里面大炮的炮筒上。

46. Groznyj Grad Weapons Lab：East Wing——二楼西北角房间北面的书架上面就是，很容易就能找到。

25. Graniny Gorki Lab Exterior：Inside Walls——该区域东边有个房门被木板钉上的屋子，从门旁边的窗户往里看就能发现屋里的青蛙。

26. Graniny Gorky Lab 1F——图书室门前有四个柜子，青蛙就在最南边的柜子上。

27. Graniny Gorki Lab B1 East——最里边一个牢房里，很容易就能发现。

28. Graniny Gorki Lab B1 West——在那间有电视机的房间里，左边的架子上就是，很明显。

29. Svyatogornyj South——刚出门在铁丝网的斜45度部分的中间处，回头往入口处的上方看，上沿的拐角处就是青蛙。

30. Svyatogernyj West——从第一个岔路往左边走，没走多远能看到下坡前的地上有一个很粗的空心横木。从横木前面，临近下坡的时候往左看就能发现青蛙。

31. Svyatogernyj East——在Svyatogernyj West的最后一个岔路，先别急着往左边走，先从右边的岔路来到Svyatogernyj East。在大房子西南方的台阶处，正对着我们的窗户里面就是青蛙，很明显就能看到。

47. Groznyj Grad Weapons Lab：West Wing Corridor——二层的那个有两个士兵把守的联络桥。刚进来的时候往南转，透过玻璃可以看到前方有一根柱子，用狙击枪瞄准后往柱子顶端看就能发现青蛙。

48. Groznyj Grad Torture Room——牢房，青蛙就在北边值班室的办公桌下面。

49. Tikhogomyj——刚开始的地方，顺着河流往南看，青蛙就在一条横木下面。

50. Tikhogomyj：Behind waterfall——有梯子的那间屋，往西南角上方的管子上看，青蛙就在管子上面。

51. Groznyj Grad Weapons Lab：Main Wing——在放Shagohod的那间大仓库，来到Shagohod左边的2层，有4台并排的机器，青蛙就在机器正中间的空隙里。

52. Thunderbolt Battle #1——第一次和电人肉搏的时候，站在默认位置，以第一人称视角往西南角的上面看。青蛙就在箱子的旁边。



接下来就进入收集的难点了！连续的5段逃跑路段，机会转瞬即逝，所以一定要在看到的第一时间打到！强烈建议使用RPG-7来大范围轰击，大家保重。

53.Groznyj Grad——刚进入有很多坦克的区域，停下后马上转向摩托的正后方，进入第一人称视角，可以很明显地看到正前方的塔楼，青蛙就在塔楼上。

54.Groznyj Grad Runway South——摩托第一次停下的时候，先别急着清理敌兵。场景左右各有一架起重机，青蛙就在左边的起重机上。

55.Groznyj Grad Runway #1——等摩托车转弯后马上往车的左边转，并开始进入RPG-7的瞄准视角。青蛙就在沿途的第五个灰色箱子上。这里强烈建议往斜前方看，以便提前看到青蛙。计算好提前量并往箱子附近的地上轰是非常关键的！

56.Groznyj Grad Runway #2——进入该区域后马上往摩托车的右边用RPG-7进入瞄准视角。青蛙就在沿途的第四个箱子上。这里强烈建议往斜前方看，以便提前看到青蛙。计算好提前量并往箱子附近的地上轰是非常关键的！

57.Groznyj Grad Rail Bridge——一定要先站起来。青蛙在大桥的后面一个拱梁上。顺着拱梁从左往右瞄，在刚经过第一个连接前后拱梁的横梁后，就差不多能看到青蛙了。

58.Thunderbolt Battle #2——电人给Shagohod供电的那场战斗。地图左边铁丝网的另一边有一座高耸的信号塔，青蛙在塔基的房顶的一个角上。到地图西北角的重型机枪处，换第一人称视角往房子上看，左角上就是青蛙。

接下来的三个又是在快速行进中射击，但难度却比前面的MG追逐战的小的多，不过还是建议使用RPG-7进行大范围轰击！

59.Groznyj Grad Rail Bridge——第一段，经过隧道后会遇到两处有敌人拦截的地方，第二处有三个路障，青蛙就在左边两个路障的中间，趁着那很短的停顿时间赶快轰。



60.Lazorevo South——第二段，刚进来就马上转向前方偏右一点点（摩托车的右边），然后一直用RPG-7往石头的下面瞄！在大概第5块石头的下面有青蛙，马上轰击！

61.Lazorevo North——第三段，刚进入该区就马上往左边偏前一些转（摩托车的左边），然后进入RPG-7瞄准的第一人称视角，青蛙就在第一块石头上，看到就轰吧。

接下来是陪受伤的Eva在丛林中走的那两段

62.Zaozyorje South——地图的西南角有个悬崖，悬崖中间有一棵横木当桥。站在桥中间，往右边的悬崖下看，青蛙就在一块突出的岩石上。

63.Zaozyorje East——地图中间部分有个岔路，两条岔路口的中间位置有一棵很粗的树，青蛙就在树的后面。

64.Rokovoj Bereg——就是和The Boss对决的地方。从默认位置往右看到就近的一棵树，青蛙就在那棵树的顶端。

全武器及道具名单&详解

本作不同于以往道具和武器都可以直接按L2/R2来直接切换，而是要先将准备使用的东西放到背包(BackPack)里，然后才能在快捷菜单里使用。武器和道具分别可以放8个。

Weapon武器

本作的武器继承系列的传统风格，几乎都是现实中能找得到的。但由于“CQC”系统的加入，使得本作的武器分为“可CQC”和“不可CQC”两类。下面凡是有CQC标记的武器，均为装备后可以发动CQC的。另外，一些带消音器的枪械，其消音器的使用寿命是有显示的，用完之后可以四处寻找或是从敌人身上搜刮获得。

名称	备注说明
Survival Knife 野战军刀	格斗战专用装备，按方块键为挥刀攻击，连续按键为组合攻击。CQC
Fork 叉子	与军刀使用方法相同，轻按方块键可以挥舞叉子，用力按住可以前扎。用叉子扎食物可以直接将其吃掉。CQC
CIG SPRAY 香烟型蒙汗枪	Cigarette-Shaped Narcosis Gun。按方块可以吹出烟雾，使面前的敌人昏倒。CQC
HANDKER 麻醉手帕	在麻醉药中浸泡过的手帕。按方块键挥动手帕将麻醉药撒在四周，可以是附近的敌人昏倒。装备后去挟持敌人，可使其直接昏迷。CQC
Mk22 麻醉微型手枪	MK—22 Hush Puppy麻醉型手枪，持枪状态下按方块键瞄准目标，快速松开为射击，慢慢松开则停止射击状态。在武器装备窗口状态下，按圆圈键可以附加/去除消音器。CQC
M1911A1 科尔特M1911A1手枪	.45式自动手枪，持枪状态下按方块键瞄准目标，快速松开为射击，慢慢松开则停止射击状态。在武器装备窗口状态下，按圆圈键可以附加/去除消音器。CQC
Easygun(EZGUN) BB弹手枪	初学者专用型麻醉手枪，只出现在Easy和Very Easy难度以及捉蛇小游戏中。装有激光瞄准装置。进入第一人称视角后，轻按方块键瞄准目标，同时按L1键可以进一步瞄准，快速开为射击，慢慢松开则停止射击状态。装备后，除了可使隐藏度保持在80%，还可以加快体力恢复。CQC
SAA 左轮手枪	Single Action Army。装弹时间长，射出的子弹可以来回反弹。进入第一人称视角后按方块键瞄准目标，同时按L1键为精确瞄准，快速松开为射击，缓慢松开为取消射击状态。在和Ocelot最后对决的时候，选择后边的枪，通关后获得。
Patriot 无限爱国者	The Boss使用的机枪。装弹数无限，可免去换子弹的麻烦，后坐力很大。通关后获得。进入第一人称视角后，轻按方块键瞄准目标，同时按L1键为精确瞄准，用力按下方块会射击，轻轻松开则取消射击状态。
Scorpion 小型机关枪	配有激光瞄准器，在武器装备窗口状态下，按三角键可以切换单发/连发。进入第一人称视角后，轻按方块键瞄准目标，用力按下方块会射击，轻轻松开则取消射击状态。
XM16E1 自动步枪	在武器装备窗口状态下，按三角键可以切换单发/三连发/连发，按圆圈键可以附加/去除消音器。进入第一人称视角后，轻按方块键瞄准目标，同时按L1键可以精确瞄准，用力按下方块会射击，轻轻松开则取消射击状态。
AK—47 突击步枪	在武器装备窗口状态下，按三角键可以切换单发/连发。进入第一人称视角后，轻按方块键瞄准目标，同时按L1键可以精确瞄准，用力按下方块会射击，轻轻松开则取消射击状态。
M63 轻型机关枪	进入第一人称视角后，轻按方块键瞄准目标，用力按下方块会射击，轻轻松开则取消射击状态。
M37 散弹猎枪	进入第一人称视角后，按方块键瞄准目标，快速松开为射击，缓慢松开为取消射击状态。
SVD 狙击枪	Dragunov Sniper Rifle。装备时，自动转入第一人称视角，同时按L1键进入瞄准状态。按方块键为顶住扳机，快速松开为射击，慢慢松开则停止射击状态。按三角来切换X3/X10的倍率。狙击瞄准的稳定性对体力的要求很高，尽量保持在较高体力状态下射击。
Mosin Nagant	The End使用的狙击枪，只减体力值。用法和SVD完全一样，将The End的体力耗尽后获得。
RPG—7 火箭发射器	装备时，自动转入第一人称视角。按L1可精确瞄准，按方块键瞄准目标，快速松开为射击，慢慢松开则停止射击状态。换弹需要大量的时间。







名称	备注说明
Torch 火把	拥有照明、攻击、点火等用途。按方块键点可以点燃或熄灭。点燃时，反复按圆圈键可以赶走蝙蝠或其他害虫，但同时也易于被敌人发现。
Grenade 手雷	按方块键瞄准目标，快速松开为投掷，轻轻松开则取消投掷状态。投掷距离与按键强度成正比。
WP G 燃烧手雷	White Phosphorus Grenade。利用爆炸火焰烧伤周围的敌人，在地上的火焰会有一定的燃烧时间。按方块键瞄准目标，快速松开为投掷，轻轻松开则取消投掷状态。投掷距离与按键强度成正比。
STUN G 防暴手雷	Stun Grenade。利用强光可使敌人暂时昏迷。按方块键瞄准目标，快速松开为投掷，轻轻松开则取消投掷状态。投掷距离与按键强度成正比。
SMOKE G 烟雾手雷	Smoke Grenade。利用产生的烟雾阻碍敌人的视线，如果Snake遇到烟雾会出现咳嗽现象。按方块键瞄准目标，快速松开为投掷，轻轻松开则取消投掷状态。投掷距离与按键强度成正比。

名称	备注说明
Magazine 弹匣	按方块键瞄准目标，快速松开为投掷，轻轻松开则取消投掷状态。投掷距离与按键强度成正比。
TNT 起爆炸弹	按方块键置放炸弹，圆圈键为引爆。一旦放置，就只能等待爆破而不能收回。
C3 军用塑胶炸弹	含77%的RDX以及23%的塑料。按方块键可以随意安放在一些平缓的地方。
CLAYMORE 克莱莫杀伤地雷	Claymore Mine。按方块键放置在平缓的地上，当敌人或者Snake进入爆破范围内就会引爆。通常在地雷区，匍匐前进是安全的。如果匍匐中经过地雷，还能得到它。
BOOK 书	书中充满了大量性感的照片，按方块键放在地上，可以使路过的敌人分心。
Mousetrap 捕鼠器	可以捕获路过或者被食物引诱而来的动物，按方块键放置。在其上匍匐经过就可以卸下并得到它。
MIC 音频探测仪	Directional Mic。可以收集细微声音的麦克风，装备后进入第一视角，用左摇杆来移动方向。







Item道具

还是系列一贯的道具风格，只是加入了电池系统。有些道具使用时是要耗费电池的，用尽之后就要等其逐渐补充才能再度使用。电池可以在一些特定的地方找到。以下道具中，有 *battery* 标记的，都是要耗电的道具。

名称	备注说明
LRM 回复药	Life Recovery Medicine。直接使用，可以补充生命值。装在身上，死的时候能复活，同时消耗一个。
Fake Death Pill 假死药	用了之后可以处于假死状态，配合Revival Pill一起用。一般是在即将被敌人发现的时候用来伪装的。
Revival Pill 复活药	使用Fake Death Pill后，在一定时间内使用这个就可以"复活"。等敌人以为Snake真的死了而离开后再使用吧。不过要记住，一定要在屏幕上面的字改变之前使用，不然就真的死了！
Cigar 雪茄	这次的雪茄同之前系列中的作用有些区别，不再是观察红外线，而是在治疗的时候用来烫水蛭，或是驱赶蜜蜂。但装备后会消耗生命值的副作用依然存在。
SCOPE 双筒望远镜	Binoculars。这个东西就不用多说了吧。按三角是放大，按方块会逐渐还原。 *battery*
THERM G 热视仪	Thermal Goggles。装备后不管什么东西，只要有热量就能显示出来。在某些不易发现目标的地方有奇效。 *battery*
NVG 夜视仪	Night Vision Goggles。装备后可以在黑暗处看清东西。 *battery*
Camera 照相机	这个也不用多说了，按三角是Zoom in，按方块是Zoom out。 *battery*
MTN DTC 动作感知器	Motion Detector。装备后，可以感知周围一切活动的东西。在雷达中以点的形式反映出来。 *battery*
Sonar 声纳	Active Sonar。装备后，按L3可以发出声波，周围的动物都能在雷达中显示出来。 *battery*
MINE D 探雷器	Mine Detector。装备后，周围有地雷就会响。离的越近，声音越大。 *battery*
AP SNCR 生命探知器	Anti Person Sensor。装备后，周围有生命反应就会震动，离得越近，震动越强烈。 *battery*
PNTZMN 镇定剂	Pentazamin。服用后可以暂时缓解瞄准时的抖动。
Bug Juice 虫汁	可以用来预防蜜蜂和水蛭。
Cardboard Box X 纸板箱系列	也是系列的传统道具了。只能掩饰用，别的作用就不要指望了。
Crocodile Cap	鳄鱼帽，前文已有详细说明。
Monkey Mask	猴脸面具，前文已有详细说明。
Stealth	隐形迷彩，前文已有详细说明。

野外求生——治疗&取食

Cure（治疗）

本作新加入了受伤和治疗的系统，受伤之后可以在治疗菜单中进行处理。

所受的伤分为内伤和外伤。内伤要依靠药物治疗；外伤则要借助治疗工具（有些辅以药物）来治疗，一般外伤都要几种工具配合才能治愈。

在治疗菜单中，按L2选择药物，按R2选择工具。三角是Zoom in，在Zoom in的状态下，对病情更加了解，治疗的效果也好于非Zoom in的状态。方块是Zoom out，Zoom out的状态下，受了多少伤都一目了然，但治疗效果不理想。R1可以切换成全透视，在全透视状态下按R2可以查阅治疗历史，按L1可以在保持全透视时人物动作的前提下，逐渐取消透视。每隔一次切换成全透视，都会看到人物在那做动作，比如做操、检查身体、含羞等等……



一些伤病在治愈的同时还有特写镜头哦。治疗用药品和道具及其对应治疗的伤势在上期已有详述。

Food（食物）

游戏中常常会因为体力不支而影响瞄准，尤其是在和The End对决的时候，没有体力基本就意味着失败。所以，适时的进食并补充体力是很必要的，在吃个别食物的时候还会有过程动画看哦。

现在已知的影响饥饿度的因素有物品负重量、天气和伤势。背包里带的东西重量总和越重，天气越冷，或者伤势越重，饿得也就越快。食物可以分为动物、植物、粮食以及系列食物。

关于MGS3的其它一切

通关评价

通关后的评价系统，大家都不会陌生，而本作称号的丰富程度，真可以用令人发指来形容。比如杀敌数多的SHARK，零发现的CHAMELEON，青蛙收集数量高的KEROTAN等等……想收集所有的称号，就要有通关几十遍的觉悟。

下面就是本作全部称号列表：

FOXHOUND	FOX	DOBERMAN
HOUND	OSTRICH	RABBIT
MOUSE	CHICKEN	KEROTAN
MARKHOR	TSUCHINOKO	CHAMELEON
LEECH	PIGEON	NIGHT OWL
FLYING FOX	BAT	FLYING SQUIRREL
EAGLE	HAWK	FALCON
SWALLOW	WHALE	MAMMOTH
ELEPHANT	PIG	COW
ORCA	JAWS	SHARK
PIRANHA	TASMANIAN DEVIL	JACKAL
HYENA	MONGOOSE	GIANT PANDA
SLOTH	CAPYBARA	KOALA
HIPPOPOTAMUS	ZEBRA	DEER
CAT	SCORPION	JAGUAR
IGUANA	TARANTULA	PANTHER
CROCODILE	CENTIPEDE	LEOPARD
KOMODO DRAGON	SPIDER	PUMA
ALLIGATOR		

通关后的奖励

名称	备注说明
Patriot	The Boss用的枪。通关一遍获得。
Tuxedo	通关一遍获得。
Camera	通关一遍获得。
Single Action Army	Ocelot用的左轮手枪。最后和他对决的时候，选择右边的枪，通关后就可获得。

此外，通关一遍还能开启EX难度，从而挑战难度极限；另外还可以开启捉猴小游戏的4、5两关，此外还可开启两段资料片

各种调谐频率

140.85 – Major Tom/145.73 – Para-Medic/141.80 – The Boss/148.41 – Sigint/142.52 – Eva/140.96 – Save。另外，游戏中可以通过拷问敌人得到一些特殊频率，比如请求火力支援、接触警报状态、音乐欣赏和打开一些本来不能开启的门等。以下就是目前发现的频率，但要先通过威逼敌兵，得知后才能调出来。

★解除警报（只能用一次）

144.87/144.40/141.45/141.53/141.98/142.79/144.61/146.67/148.04

★请求火力支援

143.98/140.09/141.31/145.68/146.74/147.32/148.56/149.29

★音乐频道

频率	内容
140.01	Salty Catfish/66 Boys
140.52	Rock Me Baby/66 Boys
141.24	Sea Breeze/Sergei Mantis
141.85	Don't Be Afraid/Rika Muranka
143.98	Fire Support Request
144.06	Jumpin' Johnny/Chunk Raspberry
144.40	Cancels Alert mode only once
144.86	Jumpin' Johnny/Chunk Raspberry
146.64	Rock Me Baby/66 Boys
147.08	Surfing Guitar/66 Boys
147.59	Sailor/Starry.K
147.96	Jumpin' Johnny
148.39	Surf Music
148.96	Pillow Talk/Starry K
149.53	Don't Be Afraid/Rika Muranaka

★其他还有

144.75——可以打开Groznyj Grad Torture Room牢房的门（这个是The Sorrow举牌子给的提示，没看到也能调）。

148.13——可以进入East Weapons Lab 1F那个必须穿军装才能进入的房间。

细节，你都知道吗？

过场动画的时候，按三角键可以放大画面，放大程度和按键力度成正比。有些提示按R1的地方，按了R1就可以切换成第一人称视角的哦，这样会看到一些平时看不到的东西。

下面就是已知的通过按R1可以看到的一些东西：

Snake被扔下桥并进行第一次治疗后，会有R1提示，按住R1往左转就能看到一具骷髅正在拿枪指着你，破关的朋友看到骷髅应该有似曾相识的感觉吧，他就是The Sorrow的尸首！见到The Sorrow那次，如果走到尽头就能看到；最后和The Boss交谈的时候也能从资料片中看到，原来他就死在游戏刚开始的地方！

Snake第二次空降之前，在机舱的时候会有R1提示，按住之后往上看，看到什么了吗？一张美女图，原来Snake有这嗜好……

杀死The Boss后，白花被染红。这里的一段剧情虽没有R1提示，但一直按住R1，就会看到前方的The Boss和he Sorrow，他们正在注视着未来的Big Boss，冲他微笑并欣然离开！



此外，还有一些地方按R1是不能随便转移视线的，一般都会见到The Sorrow给你的提示。由此看来，他是一直在帮助Snake，包括鬼魂事件也应该是为了不让Snake溺水而亡，才出来将他唤醒的。

★关于Raidenovich——有很多朋友一直怀疑他和2代的主角雷电到底有什么关系——不但长得一样，连名字也有相同部分，只是多了"维奇"两字。

这里可以明确地告诉大家，他们两人没任何关系！之所以把雷电形象的人做成同性恋，我想应该是制作人借助2代主角的奶油形象带来的一些游戏上的负面评价，故意做出这么个角色，也能从另一方面抚平一些对2代主角不满的玩家的心。

不过关于Raidenovich的一些细节，还是满让人忍俊不禁的！

先是Snake假扮Raidenovich的时候，被Thunderbolt摸了小弟弟，大家就应该觉察到两者之间的不寻常关系以及Raidenovich的异样性格吧。果然，如果之前穿着研究员服装在楼里见到Raidenovich，他就会注视着你，然后上去摸小弟弟，还有附带女人般声音的言语！

把他装进柜子的时候可以发现他的内裤是雷电牌的，而且柜子的门上还有印有雷电的MGS2宣传海报。

而如果在刚见到他的时候，把他给杀了，在见The Sorrow的时候就会看到他一丝不挂地护着身体跑过去。也难怪很多被杀的人都来找你索命，就他例外。

然后是在与Thunderbolt肉搏的时候，如果换上军装和雷电的那个面具，他就不敢打你，并且一直唯唯诺诺地在那里发抖，还会说："Ivan，真的是你吗？"这个时候何不到他背后偷袭呢？

★挟持／打晕Eva——在最后和Eva通行的时候，如果挟持她，就能从其口中听到诸如在她17岁的时候啦、35、26、36什么的。最搞笑的是，她居然还会说出Konami的经典秘技"上、上、下、下、左、右、左、右……"但后面的她就不记得了。

如果将她打晕，她会说想吃什么什么东西，甚至还会打鼾！看来人在睡觉的时候是原形毕露的。

★关于The End的打法——由于其狡猾，对广大玩家没少制造麻烦，使其成为了众矢之的，不过因此研究他的打法也成了一大乐事。这里只介绍两种简便的方法，不过注意这样处理的话将不可能得到他身上的迷彩和枪！

方法一：在研究所外面的码头，剧情之后会有一个敌兵推着The End的轮椅，把他往里面送。此时如果得到狙击枪，可以直接爆他的头，一击必杀。注意，一定要打头，不然打不死他！打死他后，会听到他默念THE END，然后其轮椅的一个轮子会飞过来砸你，轻松躲开即可（注意被砸中可是会直接挂掉的）。之后和他决斗的场地只会出现敌兵，无须理会，直接过去即可。

方法二：前面介绍调整PS2内置时钟可以改变食物的新鲜度，那么此法还有什么用途呢？其实就还可以用来对付讨厌的The End！在和他决斗的时候存档并退出，将时钟往后调一个一年半载的，再读取记录看看有什么效果？原来The End早因风烛残年而寿终正寝了，看来他平生最大的遗憾就是没在有生之年和Snake交手……



★迷你游戏：Snake的噩梦——在被关进牢房的时候，先存档，然后退出游戏；再读取刚才的记录，就会直接进入一个小游戏。其中会有成群的类似寂静岭中的怪物向你冲来，你要做的就是不断地杀戮，场面很是血腥。将敌人杀完或是被敌人杀掉都能退出，退出后回到正常游戏中还能看到Snake被噩梦惊醒的样子。

★牢房的隐藏剧情——同样还是牢房，将看守给你的食物扔给他，重复三次就能发生隐藏剧情。可以得知这个看守名叫"乔尼"——是不是对这个名字很熟悉？听听他接下来说的，他说他的儿子也叫"乔尼"！仔细想想MGS1中看守Snake的士兵叫什么？原来是爹看爹、儿看儿，俗话说得好，老鼠的儿子会打洞——Big Boss的孩子还是间谍，乔尼的孩子还是看守……

另外，这段剧情中也能看到那个脱出频率——144.75，用R1的第一人称视角观察乔尼手中照片的背面即可。

★灵异照片——鬼魂时间中，如果有照相机，不妨给The Sorrow拍一张，保存之后看看有什么效果：照片上除了The Sorrow之外，还会多出一个人脸，应该是制作人之一。每张照片的人是不一样的，但一块记忆卡里只能有一张这样的照片，再拍就只会显示The Sorrow了。有兴趣的话也可以收集一下全人物照片！

★呕吐——在菜单画面中，按R1进入人物欣赏界面，一直推着右摇杆，让人物不停地转，退出菜单后就会看到人物因头晕而呕吐，而且还会减少一格体力。Snake和Eva都可以，注意尽量转的时间长一些。

★一些零散的细节——第一次任务时的吊桥可以用刀子将上面的缆绳割断。

见到苏沃洛夫之前，在他房间周围开枪，他就会吓得乱叫！

见到格兰宁的时候，他听的音乐是MGS的主题曲，而桌子上还摆放着一个Z.O.E.机体的模型。

最后和The Boss决斗的时候，三块石头的左边分别有三条蛇Snake Liquid、Snake Solid、Snake Solidus，可以将它们全部活捉到三个笼子里，不过通关后并没什么奖励，看来只是寓意作用。

打完The End之后，有一段长长的梯子，一共是306级，具体寓意不是很清楚。

★一些BUG——和The Fear战斗中，如果中了箭又没有在打死他之前去除，那么打死他之后，就永远不能去除了。

处于一些墙壁旁或角落的时候有可能会被卡住而出不来。比如有时候刚从通风口钻出来，如果起身太早，会有可能嵌进墙壁！还有就是被敌人打到一些缝隙中也有可能出不来，这样就只能重来了。

□文/A9TG · wupeng　责编/唯夜



与家用机上的前作不同，这次的GBA版王国之心新加入了卡片系统。尽管本作不是像游戏王那样的纯卡片战斗类作品，不过如何充分利用DECK中可以出场的有限卡片数量搭配出最佳的战术组合，同样也是本作的精华所在。另外，卡破系统的研究以及全卡片的收集等众多隐藏要素的研究也都将会在这次的研究之中一网打尽。

GBA	本刊译名：王国之心·记忆之链			
	SQUARE-ENIX	2004.11.11	6279日元	256Mb
动作角色扮演	卡带	日版	1人	全年龄

□文/NW ultra 责编/北斗

SOLA篇DECK编集指导

SOLA的DECK是可以编辑的，这样，不同的DECK使用起来手感会大不一样，不过，各种容易上手的DECK还是遵循着一些共通的规律的。

首先，因为卡片数字越大，能够卡破对方的卡片就越多，同时也不易被对方卡破，另外由于0卡可以卡破所有的卡片，包括敌人的STOCK技（组合技），所以，最理想的DECK里面应该全部都是9卡和0卡组成的，不过，只要卡片的数字大于7，就可以完全卡破除了Hollow Bastion和Castle Oblivion之外的所有普通无心的攻击，即使是在BOSS战中也可以发挥不错的效果。当然，初期卡片数量少的时候，可以适当增加一些数字在4－6的卡片。数字在3以下的卡片则最好不要使用，除非是为了使用一些特定数字组合的STOCK特技。另外，卡片的数目最好是维持在30－35左右，一般不要小于20张或者大于50张，卡片数量过少的话会导致频繁的进行RELOAD，不利于长期作战，而卡片数量过多则会导致CP消耗量大，并且一次RELOAD时回卡时间过长导致此时容易受到敌人的连续攻击。

要获得一些高数值的卡片和0卡其实也不难，在迷宫中使用一时の休息做出记忆点后，再在モ　グリル　ム可以轻松的使用S/L大法凹出之前获得过的任何卡片，卡片数值也可以如此凹。由于切换场景以后，场景内可以获得卡片、HP恢复球和MOOGLE POINT的建筑都会复位为原先的状态，所以只要切换场景就可以不断的搜集到足够的MOGGLE POINT。

其次，按照使用习惯、调用难易度和使用频率，可以将DECK分为以下三个部分："卡头部分（前3张）——卡腹部分（大部分）——卡尾部分（后面少量）"

其中，卡头部分是使用几率最高的，一般进入战斗后即马上使用掉，所以这部分一般以首发STOCK攻击来使用，也可以一时STOCK起来，等待战斗时机到来/危机时进行攻击/回复。由于卡头部分一般只使用一次，所以可以考虑将这些卡片，尤其是第一张卡片プレミア化以节省CP的消耗。

下面列出几个推荐的卡头

シンバ	获得早，初期使用后可以秒杀小兵，多张一起STOCK后使用后有气绝效果，是初中期比较实用的首发阵容。
サンダー	中后期获得的卡片，3张STOCK以后的サンダガ是高威力全屏攻击，F10以上也能将敌人HP损伤大半，不过有些敌人对雷属性攻击吸收。
クラウド	中期获得的卡片，FF7中的主角，3张STOCK以后的超究武神霸斩更是拥有强力攻击力和人气的特技。后期对BOSS也比较实用。
ストライクレイド系列特技	包括ファイアレイド等各种类似的回旋钥匙刃攻击，其中推荐ジャッジメント和リフレクトレイド这两个技能，ジャッジメント具有跟踪性，对BOSS也有不错的效果，即使是多编辑点在卡腹中使用也很实用，不过特技效果的维持时间短，获得的也比较晚(Distiny Islands)，リフレクトレイド是无规则回旋攻击，维持时间也相对较长，在Hollow Bastion即可获得。
ソニックレイヴ特技	游戏中期升级时学到，突进攻击，并且按A后还可以反向后再次攻击，最多反向6次，由于达成数字大所以不容易被卡破掉，对BOSS战也有不错的效果。唯一的缺点是对空差。
クアル	一般这个作为卡头是为了在对付BOSS产生危机时回复方便，和无心卡フック（HP大于2时不会被一击必杀，HP剩余1）以及クリーププラント（恢复中不会被敌人卡破掉）是一对很好的组合。

其他一些特技也可以当作实用的卡头组合，这里就不一一列举了。

卡腹部分则是攻击的主体，大部分攻击卡片都在这里，建议多放置一些数值高的卡片而不是0卡，防止对方来卡破掉我方的连续攻击。根据使用偏好可以考虑是全攻击卡组合或者掺杂部分其他卡片来使用STOCK技。同时建议在卡腹的末尾可以放置几张ポーション等物品卡来快速RELOAD所有攻击卡，进一步加长卡腹的长度。如果是使用全攻击卡的组合阵容，还可以进一步细化考虑将ソニックレイヴ等仅和攻击卡有关的一些特技组合其中随时调用，以及卡片在COMBO的攻击位置来搭配卡片，使攻击力和实用度进一步上升。关于攻击卡在COMBO中的威力可以查看附表。总体来说，这里需要注意的技巧并不多。

卡尾虽然调用频率比较低，但通常情况下，0卡和回复卡在该位置的调用效果则要高于其他位置，调用速度也仅比卡头稍差。所以一般用来放置クアル和0卡以备不时之需，尤其是对ダークオーラ这类发动时间相对较长而又不是很容易躲避的特技。一般建议只需要掺杂放置2到4张的クアル以备回复和3到4张0卡来卡破敌人攻击即可，不必放置过多卡片，否则不仅严重影响卡腹部分的可放置卡片数量，效果也比及时使用RELOAD招回这些卡片好不了多少。由于这个部位的0卡仅仅是为了卡破敌人，所以消耗仅有19的キングダムチェーン则成为其中的最佳选择。

当然，这只是一个通用的卡片使用组合，在对付一些特别的BOSS的时候，可以在该组合的基础上进行一些改进，例如对付ラクシーヌ这类速度快的BOSS则最好在卡腹是掺杂一些0卡随时卡破他的攻击，0卡和其他攻击卡的比例在1:3到2:5左右为佳。

RIKU篇DECK使用简易指导

RIKU的DECK是随着场景变化而变化的，这使得有时候DECK的使用难度普遍大于SOLA篇，这时，快速的熟悉使用DECK就很重要了，尤其是像Distiny Islands和Twilight Town那样的DECK，如果不熟悉，使用起来是很困难的。

一般，到达一个新的场景以后，最好是先查看一遍手中的DECK排列组合以及无心卡的作用，记住DECK中7以上的卡和0卡的位置，并寻找出其中的特点来制定使用战术，可以事半功倍。如Never Land的DECK是先从大到小再到大，无心卡パイレーツ效果为一轮RELOAD中使全卡片数值为0，普通战斗时可以将中间的部分用L键跳过，而对付频频扔高威力炸弹的胡克船长，则可以发动无心卡的能力不断的卡破掉他的攻击。有时，某些场景下的无心卡有一发逆转的效果，所以也不可小视。如Olympus Coliseum的DECK是先从1到9以后连续9个1以及3个0，通常来说是很难使用的一个DECK，但无心卡パワーワイルド效果为一轮RELOAD中将卡片数字逆转（0卡除外），使得后面的1卡作用大增，使得该DECK成为游戏中最容易使用的DECK之一。

知道DECK的具体排列和无心卡的作用后，即可先找一些无心开开刀，来进一步熟悉DECK。不过在BOSS战前和战斗中，还要冷静的来考虑该DECK支持哪些特技、BOSS对这些特技的抗性以及选用直接肉搏还是变身使用特技等等具体事项。之前打败的BOSS卡的效果也可以一并考虑进去。这样，就可以更加容易的使用这些DECK来进行攻关。

全要素收集

在王国之心中，要收集的要素不是很多，仅仅为全部战斗卡片、全部敌人（无心）卡和全部特技可以收集，不过收集起来也需要用心才可以。

系统设定，只有达成一定条件获得某种卡片的第一张以后，才能够从地图场景



和莫古商店中获得该类卡片。前12层基本每个楼层里一般都有一门特技和一张该楼层对应的特有卡片，并且该楼层如果有未入手的特技或者第一张卡片，则开宝箱时必定先获得他们（之后的宝箱则是随机获得已经获得的卡片），所以，在经过某个楼层的时候，最好是将其中两个房间作成宝箱房间，来获得该楼层的特有卡片或者特技，以免在游戏后期无法在モーグリルーム自由的S/L出某些卡片。

前12层中，每一层都有一个被未知なる宝のキーカード锁住的房间，该房间里的卡片和特技则比较稀有，有些卡片和特技必须从这个门封印的宝箱里获得，以下是各个楼层里已经发现的卡片或者特技：

楼层	卡片或特技
Traverse Town（轮回之镇）	ライオンハート（攻击卡）
Agrabah（阿拉丁）	ファイアドナルド（特技）
Olympus Coliseum（大力士海格力斯）	メタルチョコボ（攻击卡）
Wonder Land（艾丽斯世界）	ストップレイド（特技）
Monstro（匹诺曹）	アクアスプッラシュ（特技）
Halloween Town（万圣节镇）	グラビデレイド（特技）
Atlantica（小美人鱼）	クエイク（特技）
Never Land（小飞侠）	サンダーレイド（特技） テレポ（特技）
Hollow Bastion（美女与野兽）	ムーシュー（召唤卡）
★Twilight Town（黄昏之镇）	デジョン（特技）
★Distiny Islands（命运之岛）	ラストエリクサー（物品卡）

未知なる宝のキーカード所在的房间可以多次开取，但是同其他的宝箱一样，如果该楼层内封印的特殊卡片和特技都已经被拿走了，那么该房间内的物品则是随机一张已经取得的卡片。该卡片在F7以后的杂兵战中随机获得，并且只能持有一张，所以获得后最好尽快使用掉。

升级时，当SOLA的等级=5的倍数+2的时候可以学习到新特技，一直到lv52为止。RIKU篇则是AP上升，上限则一直到lv97。

无心卡的收集则比较简单，只要战斗结束，就有一定几率获得最后死亡的敌人对应的卡片，所以只要多进行战斗，基本就可以收集到大部分的无心卡。其中，使用门卡ひしめく、おおいなる和せきりくる打开的房间可以增大无心卡的掉落几率，BOSS的卡片则是在战斗结束的时候必定入手。

一般情况下，这样攻略到F13基本就可以获得大部分卡片和特技，不过要想全部收集，则需要将SOLA和RIKU都通过一次，这样才可以在F10以后的宝箱里获得包括最强攻击卡片アルテマウェポン之内的最后三张攻击卡，RIKU模式中独有BOSSマールーシャ和アンセム的无心卡，以及进入标注★的未知なる宝のキーカード房间。

附表：全攻击卡片能力一览

名称	打击	刺突	COMBO FINSH	攻击速度	属性	Break硬直	CT花费
キングダムチェーン	D+	D+	D+	B	物理	B	最小
デザイアーランプ	C+	D+	B	A	物理	B	A
トレジャーアブシー	C	C	B+	B	物理	最小	B
パンプキンヘッド	C+	C+	D+	B	物理	A	A
フェアリーハーブ	C+	C+	C	最速	物理	B	B
ウィッシュスター	C	C	D+	A	物理	A	A
エグザミネイション	D+	A	D+	C	雷	A	B
メタルチョコボ	C+	C+	B+	C	无	B	B
パワーアブヒーロー	C+	D+	B	C	物理	A	A
ライオンハート	B	B	B	D	炎	A	B
ラストリゾート	C+	C+	D	A	物理	B	A
ラヴィアンローズ	A	D+	C	A	物理	C	B
约束のお守り	B	最强	B+	B	物理	B	C
过ぎ去りし思い出	A	A	D	C	无	A	C
ダイヤモンドダスト	B+	B+	B	最速	冰	最小	C
片翼の天使	C	C	最强	A	炎	C	C
アルテマウェポン	最强	最强	A	B	物理	B	D

注一：COMBO FINISH指连续攻击的最后一击、Break硬直则指敌方卡破我方时的硬直时间。

注二：一般普通攻击为3COMBO，地面开始的攻击类型随机为打击或者突刺，并且每次攻击以后切换攻击方式。空中除COMBO 的最后一击之外则全部为打击类型。COMBO的最后一击威力为一般攻击的1.5到2倍左右，无心卡ソルジャー可以使COMBO数+1。空中攻击地面的敌人时，如果SOLA落地则系统判定COMBO重新计算，相当于间接的增加了COMBO数目。另外，如果是在COMBO最后一击前稍微停顿0.2秒左右，则COMBO重新计算，利用这点甚至可以进行无限连击，但是并不等于敌人在这段时间内无法卡破掉你的攻击。

注三：红色字体标注的武器卡、需要将SOLA和RIKU模式都通关一次以后，在SOLA模式中F10以上楼层第一次获得。

物品卡

名称	说明
ポーション	快速RELOAD可以RELOAD的攻击卡
ハイポーション	快速RELOAD所有攻击卡，无论是否能RELOAD
メガポーション	快速RELOAD所有攻击卡，RELOAD数字恢复为1
エーテル	快速RELOAD可以RELOAD的魔法卡
メガエーテル	快速RELOAD所有魔法卡，RELOAD数字恢复为1
エリクサー	快速RELOAD所有的攻击卡和魔法卡
ラストエリクサー	快速RELOAD所有的攻击卡和魔法卡,RELOAD数字恢复为1

无心卡

名称	说明
シャドウ	卡片数值+1
ソルジャー	COMBO+1
ラージボディ	前方攻击无效
レッドノクターン	火系魔法特技能力上升
ブルーラプソディ	冰系魔法特技能力上升
イエオーオペラ	雷系魔法特技能力上升
グリーンレクイエム	恢复系魔法特技能力上升
パワーワイルド	所有卡片数字逆转，0卡除外
バウンシーワイルド	落下的卡片和物品直接获得
エアソルジャー	移动中RELOAD可能
バンディット	COMBO FINISH威力加大
ファットバンディット	对敌人背后打击增大
バレルスパイダー	RELOAD速度加快
サーチゴースト	攻击同时吸血
シーニオン	卡片数字随机变化
スクリューダイバー	全卡片数字减1
アクアダンク	没有卡片后自动RELOAD
ワイトナイト	跳跃能力加强
ガーゴイル	隐身
パイレーツ	卡片数字全变成0
エアパイレーツ	使用物品卡时不会被卡破
ダークボール	卡片数字隐藏（对战专用）
ディフェンダー	物理打击减半
ワイバーン	RELOAD时RELOAD数字不增加
ウィザード	召唤卡禁止，魔法卡威力上升
ネオシャドウ	敌人HP慢慢减少
ホワイトマッユルーム	使用同伴卡时HP少量回复
ブラックファンガス	随机发动其他无心卡的能力
クリーププラント	恢复中不会被卡破
トルネードステップ	RELOAD数字恢复为1
ラウドネス	魔法禁止，召唤威力上升
ガードアーマー	攻击范围扩大
パラサイトケイジ	使敌人物品卡破坏一回
トリックマスター	被敌人卡破时敌人卡同时被破掉
ダークサイド	敌人的物品卡随机变化
トランプ兵	攻击速度上升
ハデス	HP低下时攻击力上升
ジャファー	自己的攻击卡不会被卡破，对STOCK无效
ブギー	HP徐徐恢复
アースラ	魔法效果半减，召唤除外
フック	HP大于2时不会被一击必杀
マレフィセントドラゴン	RELOAD时间增加，攻击卡威力上升
リク	无法RELOAD的卡片恢复
アクセル	损伤硬直中可以使用卡片
ラクシーヌ	移动速度加快
ヴィクセン	HP为0时自动复活，HP少量回复
レクセウス	一定几率，通常攻击造成敌人气绝
マールーシャ	失去使用的组合技能卡片，连续发动组合技能
アンセム	对战中对手无法查看STOCK内容

注：红色字体标注的卡，需要将SOLA和RIKU模式都通关一次以后，在SOLA模式中F10以上楼层宝箱内获得。

伙伴卡、魔法卡和召唤卡由于在上期有列出，所以在这里就不再重复了。

次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷

国内第一盘动画DVDMTV，弥足珍贵。收录日本最好的动画MTV，不可不看。附赠钢炼十字蛇项链，优雅高贵，炫耀送人绝对拿得出手。



动感新势力白金DVD

■定价：24.80元　12月20日上市

双海报，贴纸，日本青学学生证可作收藏纪念。另外本期动新推出礼品版，一款附带钢炼双手机链，一款附带钢炼黑项链，均极超值，限量发行。

动感新势力22期

■定价：9.80元/19元/21元　11月28日上市

自《电新红宝石MTV》发售爆卖后，已逾一年半。此次再次出手，集18首最值得收藏欣赏的游戏MTV，游戏业名家心血精华，岂可错过。



电新蓝宝石MTV

■定价：9.80元　上市热卖中



以丑为美是现代人的审美趣向，班驳粗糙如岩石，恐怖的眼睛，粗野而霸道。一个字："酷"！赠送24k纯金电镀《电软十周年纪念币》一枚。

生化危机纪念怀表

■定价：49元　接受邮购



钢之炼金术师银时计大礼包销售一空。现推出升级进化版。更忠实于原著，表壳背面印字和双表盘图案。进口机芯，质量无忧。新版炼金术师认证证书。

银时计铝盒版

■定价：55元　接受邮购

国内第一本游戏开发专著。作者留学美国，专攻游戏动画。本书全面介绍了游戏设计与开发的基本知识，普及与提高兼顾。敢印第三版，必有需求



游戏的设计与开发(第三刷)

■定价50元(平装本) 57元(精装本)　接受邮购

大象主持的《收藏寂静岭》承读者悲悯之心，解困于倒悬。此次又夸下海口，称WE迷无数，必将大受欢迎。以大象之拼命和制作实力，主编将信将疑。大象掘地三尺也要挖出WE迷来。



轻松胜利十一人

■定价：15.00元　上市热卖中

合集上含12张光盘，208面全彩铜版印刷，赠送专为合集设计的钢炼兄弟联金属钥匙扣，特制豪华塑料包装盒。经典，才值得我们欣赏收藏。



动新2004合集(上)

■定价：50元　上市热卖中

电子游戏软件	
2004年第1～24期(5/6合刊售完)	9.80元
动感新势力	
2004年14、15、18、22、23期(最新)	9.80元
掌机迷	
第9、14、15、16期	10.00元
第17、18、19、20、21、22期(最新)	9.80元
电玩新势力	
2004年30、31、32、33、34、35、38期(新)(36、37已售完，请勿邮购)	9.80元
动感新势力白金DVD	24.80元
轻松胜利十一人	15.00元
口袋妖怪绿宝石攻略(极少量)	18.00元
吉卜力动画MTV全集	9.80元
收藏寂静岭(少量)	19.80元
标准掌机典藏	20.00元
动新红宝石MTV	9.80元
钢之炼金术师项链(第二版)	22.80元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

这里只介绍最好的动画……

ANIME NEW POWER
动感新势力
2004上半年合集
VOL.12-17
赠
钢炼兄弟钥匙链
已售完
5大特辑内容
31部动画介绍
208面全彩合订本
20首经典动画MTV
12张光盘视听魅力满载
6本中日文对照CD歌词
超值价50元

动新2004年合集(上)
定价:50元



动新红宝石MTV
定价:9.80元



动新吉卜力动画MTV合集
定价:9.80元

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177 64472180 邮资免取



超值圣诞套装
DVD+3CD* 9.80元
VOL. 39
The Only Way to Enjoyment!
电新DVD
*3CD为1张附赠CD、1张DVD ROM内含MP3、1张CD in DVD
鸟山明爆发！
DAGON QUEST VIII精彩影像
合金装备3高画质全剧情演播
游戏史上最高！
即将上市！
来自BOA的圣诞祝福
DVDROM内附赠
毁灭战士3官方授权PC试玩版
《北欧女神传说》精选MP3
Magnacarta 超精美壁纸
《街霸》主题手机铃声
《合金装备》系列手机图片
赠送CD
游戏圣诞金曲精选
CD in DVD
合金装备3金曲欣赏
爆炒CG
波斯王子2超酷演示
超级新品
CPCOM大乱斗
生化4
浪漫沙迦
特别企划
HALO2制作团队访谈
枪之物语
名作放映厅
皇牌空战V全剧情赏析 下篇
东瀛采风录
京都枫情

游戏乐趣 完全发掘

绝对隐藏 秘技天地



以前做读者的时候，每次拿到杂志都会先翻到秘技的栏目，仔仔细细地看个遍，如果找到了自己喜欢的游戏的秘技就会很高兴，很兴奋，会迫不及待地开机检验。现在作为秘技天地的主持人，龙马每期都会尽力搜罗有趣又实用的秘技，希望也能使大家都分享到这份快乐。不过我一个人的力量还是有限的，难免会有不周到的地方，需要大家的支持来一起把秘技天地办得更好，请各位能人志士都把自己的高招发来吧！

■责编/龙马

PS2 吸血莱恩2

美版 BoodRayne2

★输入某些特殊密码，就可以获得相应的效果

密码	效果
Cargo Fire Imp Kak	增加Carnage Points
Late Nurture Qweef Super	增加Gun Experience
Blank Ugly Pustule Eater	所有能力上升
Blue Green Purple Imp	冻结敌人
Uber Taint Joad Durf Kwis	上帝模式
Dodge This Moist Pimp	Gratuitous Dismemberment
Fake Burst Cunningly Distorted	Juggy Mode
Ugly Dark Heated Orange Quaff	无限子弹
Pimp Reap Dark Dark Muse	无限Rage
Bone This Curry Vote	可使用所有Combos
Whiskey Fake Kablow Shoot	可使用所有枪
Whack Licker Otic Cunningly	隐藏服装

PS2 光明之泪

日版 シャイニング・ティアーズ

★游戏中的武器（防具）不光有自身的名称，还会有一些接头或接尾语，这些词语不光起到修饰的作用，还表示了武器（防具）的一些隐藏属性，下面就是各种接头（尾）代表的属性。

接头（尾）语	效果
欠陥の	防御-4
铁壁の	防御力+LV
魔力の	SP+50
体力の	HP+40
锻炼の	HP+LV,SP+LV
耐火の	炎耐性+25
耐冷の	冰耐性+25
耐电の	雷耐性+25
耐炎の	炎耐性+40
耐冰の	冰耐性+40
耐雷の	雷耐性+40
月の	全耐性
星の	全耐性
耐毒の	减轻毒属性伤害
对空の	飞行系伤害减轻30%
圣なるの	不死系伤害减轻30%
回復の	HP自动回复（中）
目覚の	SP回复力上升（中）
再生の	HP自动回复（大）
觉醒の	SP回复力上升（大）
心の	伤害动作回避率30%
精神の	伤害动作回避率45%
裕福な	敌人掉落金钱增加
古びた	消费SP-15%
避けの	回避率对应等级提升
棘の	反弹所受直接攻击伤害的25%
镜の	反弹所受伤害的25%
早足の	移动速度提升20%
狙いの	对应等级提升命中率
重厚な	防御+20/移动速度-20
神弓の	贯通率+20%/会心率+30%
早口の	魔法系个人技咏唱速度加倍
晶唤の	守护灵兽晶唤等级+2
勇者の	西昂的所有特技等级+1
妖精の	艾尔雯的所有特技等级+1
巫女の	琉娜的所有特技等级+1
战士の	拉萨拉斯的所有特技等级+1
术士の	普拉内基的所有特技等级+1
斗志の	沃尔克的所有特技等级+1
武士の	凯内尔的所有特技等级+1
万能の	所有特技等级+1/消费SP+30%

PS2 勇者斗恶龙8

日版 DRAGON QUEST Ⅷ

★隐藏迷宫

游戏通关后，以通关记录开始游戏，在宿屋中睡觉的时候会梦到迷宫入口处的纹章在发光。隐藏迷宫位于サザンビーク的西北方，ベルガラック东部的丘陵之上。在这里可以揭开主人公出生的秘密与他的宠物トーポ的真实身份。之后，要接受龙神的试练，与龙神展开7连战。

★洁茜卡的造型变换

在游戏中，当洁茜卡装备上特定的防具时，她的造型会有所变化，下面就是造型变化的条件。

防具	内容	入手场所
ゼシカの普段着	洁茜卡平时所穿的衣服	リーザス村中洁茜卡屋内的柜子
おどりこの服	变为舞女造型	购入
まほうのビキニ	换上泳装	购入
あぶないビスチェ	女王服	合成
バニースーツ+うさみみバンド+あみタイツ	变为兔女郎造型	购入
龙神のよろい+龙神の盾+龙神のかぶと	变成主人公的样子	通关后在隐藏迷宫得到

NDS 愿为你而死

美版 きみのためなら死ねる

"愿为你而死"是Sonic Team的第一款NDS游戏，风格比较另类。进行游戏时在GBA卡带槽中插入某些GBA卡带，会出现隐藏的特定内容。大家可以尝试一下SEGA(尤其是SonicTeam)的一些传统游戏，会有意想不到的收获。



PS2 CAPCOM大乱斗

日版 CAPCOM FIGHTING JAM

★本作是一款大杂烩型的对战游戏，虽然人物取自多款经典游戏，但角色总数还是稍嫌少了些，下面将为大家介绍使用隐藏角色的方法。

●隐藏要素1：背景歌曲可在通关后出现。

●隐藏要素2：通关后可使用隐藏人物pyron。

●隐藏要素3：以全胜的战绩通关就可以使用豪鬼。

●隐藏要素4：前3场战斗保持全胜，并且有两局或以上使用超必杀技获胜，中BOSS就会乱入。

GBA 口袋妖怪-火红

日版 ポケットモンスター ファイアレッド

★得到386号妖怪的方法：

方法一：一开始选小火龙，将它升级至20级，然后来到23号路，对着看见的第一棵树用闪光，40级的386号就会降临！

方法二：一开始选杰尼龟，将它升级至55级，然后来到3号水路，用飞空回到真新镇，再回来，30级的386号就会降临！

方法三：一开始选妙蛙种子，几级都可以，来到4号路，用招事机器05，70级的386号迪奥西思就会降临！

PS2 搏击玫瑰

日版 Rumble roses

★隐藏要素

隐藏服装：

初期每个角色有普通服装和泳装2种，分别在普通擂台和泥浆摔跤里使用。在故事模式中通关一次后，两件服装会分别多出一种颜色，并可以在普通擂台使用泳装，就是所谓的"隐藏服装"了。

隐藏人物：

在故事模式里将某角色通关后，可以在故事模式里使用该角色的反面身份。全部通关后即可以使用Lady X。但是不论把故事模式通关多少次，都与表演模式完全无关。如果想在表演模式里使用角色的反面身份，必须设置VOW后去比赛，并完成指定的任务。VOW分face和heel两种，分别是正派和反派的行为，例如"不攻击倒地的对手"这样的任务，可以增加face值；反之"成功的使用耻辱技"之类的任务会增加heel值。当face值降到0以下时会变成heel，该角色的反面身份随之出现。但是，一个角色的正面和反面只能存在一种，反面身份出现的话，正面身份就无法使用，所以在表演模式中只能使用一半的角色，实在是让人不爽的设定。具体使用哪些角色就看大家的喜好了。

画廊模式：

画廊模式里可以看各位选手的简介，欣赏她们的3D模型等等。如果在查看画廊模式时什么也不做，一段时间后角色会做一些自我介绍。表演模式里有一项Tital match，当你的角色face或heel值达到100%时才可以在这个模式里使用。在挑战模式里取得冠军后会开启该角色的画廊模式，然后在腰带保卫战取胜后会在画廊里追加海滩的场地。要开启全部的画廊模式要打好多场……

PS2 恐惧

日版 THE FEAR

恐惧是PS2初期的著名恐怖游戏，恐怖氛围营造得比较成功。在游戏中将洋馆中的8颗宝石收集齐，然后在此状态下通关，就会在开始菜单中追加SPECIAL模式，可以自由地观看游戏中的事件。



不知道大家对上期的内容是否满意，这期咱们主要关注的是日本的街机大奖。最近身边很多人的街机热情都很高，有些人猪不分的家伙还热衷于向自制摇杆达人讨教秘制街机摇杆之法术，世界还真是乱啊，咱们还是塌实看杂志吧。最后一点友情提示：西单文化广场机厅的KOF NW和SF3.3机台即将启动，有意修道者不妨前去一观。

第5届ARCADIA玩家人气大奖提名精华版

名称	厂商	类型
METAL SLUG 5	SNKPLAYMORE	动作射击
KOF NEOWAVE	SNKPLAYMORE/SAMMY	2D对战格斗
侍魂零・SPECIAL	SNKPLAYMORE	2D对战格斗
HYPER SF2	CAPCOM	2D对战格斗
机动战士Z-GUNDAM DX	CAPCOM/BANDAI	动作射击
WE ARC 2003	KONAMI	体育竞技
GUTITAR FREAKS 11TH MIX	KONAMI	节奏动作
DRUMMANIA 10TH MIX	KONAMI	节奏动作
POP，N MUSIC 11	KONAMI	节奏动作
罪恶工具ISUKA	SAMMY	2D对战格斗
OUTRUN2	SEGA	赛车竞速
头文字D VER.3	SEGA	赛车竞速
世界足球冠军赛SERIE A 2002-2003 VER.2.0	HITMAKER/SEGA	体育经营
VF4 FINAL TUNED	SEGA	3D对战格斗
QUEST OF D	SEGA	卡片网络
太鼓达人6	NAMCO	节奏动作

街机封神榜

这也是一个久违了的版块，可能比较老的读者还会有些印象。本版块的宗旨是给街机高手提供展示自己成绩的舞台，所以希望对自己成绩有信心的朋友多多投稿，大家一起把街机这条艰深之路坚持到底。本期我先摘抄一些日本国内街机总排名第一的成绩，给大家做一个参考。同时也是给大家一个成绩标准，欢迎各国产高手发起挑战。当然以后这个版块还是希望能多登出我国玩家的成绩。本栏目专用投稿热线(友情提示：模拟器成绩在证实之后享有与街机同等对待待遇)：

bens800_64@hotmail.com

□文责/无无

游戏	备注	成绩	创造所在地
机动战士Z-GUNDAM DX	-	49015	鹿儿岛县
	-	70058	石川县
VF4FT	挑战模式	31396	神奈川县
	普通模式	3分35秒70	东京都
头文字D	锥冰左回	2分44秒901	神奈川县
	妙义右回	2分49秒417	神奈川县
街霸ZERO3	元	8100800	埼玉县
	BALROG	6046900	福冈县
	VEGA	6020200	福冈县
战国ACE	艾因	1935600	东京都
	天外	1971700	东京都
怒首领蜂~大往生	TYPE-B	2028581720	东京都
SF2 TUBRO	BALROG	1589200	大阪府
	BALNAKA	1659500	大阪府
	GUILE	1667800	京都府
	RYU	1664700	大阪府
	M.BISON	1540300	大阪府
合金弹头5	-	12689910	熊本县
打击者1945-2	震电	3157600	东京都

提名作品的范围是在2003年10月1日到2004年9月30日间在日本地区发售的街机游戏，奖项共分专业组4个和玩家投票组8个，其中有5个奖项是不设提名由玩家自由投票产生的。其中除去ARCADIA大奖之外，分量最重的就当属玩家人气大奖了。本年度提名作品共有56个，比起去年的46个要多，但仍不及前年的80个。不过我感觉这还是应该当做好现象来看，至少说明了街机业有了回升的势头。今年提名的游戏的共通特点就是拯救了日本街机业的支持CARD和通信对战功能的作品占了绝大多数。



←台格斗游戏的王道作品VF系列的最新作，增加了全新的招数以及加强了与卡片的联动，大受欢迎。

看完了这些就应该进入到给大家介绍提名作品的时候了，不过这里的很多作品因为种种原因，大家目前都见不到（有些则可能永远也见不到了……），今后我会给大家带来一些日本当红街机作品的介绍，起码满足想过眼瘾的朋友们的需要。限于版面，这里只能登出部分符合我国绝大多数玩家审美观的作品。

好了，以上就是精华版的提名名单。其实单看这些还是比较枯燥，于是乎偶就打算来个无责任预测，



←曾的昔日帝国如今早已不复存在，不知道今年能否拿个奖项回来。

等到明年结果出来的时候看看咱们的观点和日本玩家有什么不同。当然，如果您有自己的想法也可以联系我，偶会对猜对大奖的读者给予某种程度的奖励……

【榜单TOP3】

1.QUEST OF D
2.世界足球冠军赛SERIE A 2002-2003 VER.2.0
3.GUTITAR FREAKS 11TH MIX

无责任榜评： 作为9月推出的新作，QUEST OF D还是搭上了本年度评奖的末班车。作为首个尝试在日本全国范围进行ONLINE MMORPG的街机游戏，它运用了很多新技术，比如像触摸屏、卡片和全新设计的机台，这都使它有机会参与很多奖项的争夺。无论从存在意义还是应用意义上来说，这个游戏都是有着深远意义的，再加上起动后的几个月里成绩斐然，相信在今年的评奖中它不会空手而归。足球冠军赛也是一个非常好的作品，也是大型机台+卡片技术成功的典范。对于喜欢足球的朋友们来说是一个很好的选择(可惜在中国也许永远都见不到它)，但因为是续作，有可能不会得到太多的投票。吉他则单纯是出于个人爱好，几年前北京很多街机厅都还有吉他机，编者就是在那时开始接触并喜爱这个作品的。后来虽然机器都没了，但PS2上还有G4+D3的作品，编者也是买齐了吉他和鼓的操纵器，偷偷躲在家里练……惨啊！但就冲购置这些家什花的几百大元我也得投他一票！



↑传说中的冠军足球联赛机台，玩不上啊。

当然，包括像VF4FT、Z-GUNDAM、POP MUSIC等大受欢迎的作品也有很大的夺冠希望。以上只是自己对今年大奖的一个预测，到底鹿死谁手，咱们还是明年开春之后再来看结果吧。

行货SP VS 水货翻新SP

行货SP 选购、评测全攻略

鉴别篇

自从价廉物美的小神游SP正式上市以来，它对水货与翻新机生存空间的挤压是无庸置疑的，而如何避免遭遇JS的魔掌则是玩家们最为关心的问题。本刊从可靠途径得知，首批出货的小神游SP可以通过主机序列号等方式鉴别，而新出产的小神游SP则具有更多的识别特征。需要提请玩家注意的是，虽然首发版小神游SP与新版小神游SP在识别点上略有不同，但均为品质有保证的行货，享受同样的行货服务。如果玩家在购买时实在吃不准的话，可以拨打神游科技客服热线进行咨询。



●特征1——白色卡带插槽

新版的小神游SP与首发版最大的不同，便是新版主机开始使用白色卡带插槽。事实上，此举对于翻新机的鉴别是最为直接的，因为：

1. 从内部来看，卡带插槽两面都与SP的主板通过穿孔焊接在一起，如此精密的焊接点一定要在大型精密微电子机床上才能完成，想偷天换日是不可能的。

2. 卡带插槽的外部接口暴露在机器下方，在购买的时候不需拆机就能轻易的鉴别卡带插槽的颜色。

●特征2——中文标识电池

大伙还记得自己购买水货翻新SP的经历么?大概谈得最多的就是电池问题吧。电池是SP品质保证最重要的部件之一，也是不法商贩最容易动手脚的地方。水货机、翻新机里的十有八九是仿制品，原装电池一般会被拆下单卖。为了防止这一点，新版的小神游SP将原装电池也换上了新的外衣。

与首发版相比，新版小神游SP的电池不但换成了全中文信息，还增加了一个条形码，这个号码与主机外壳品名序列条一并登记到了保修卡上，两码对照，绝对正品保证。这样规范的部件条码化管理，确实从实际上保障了玩家的利益，使国内市场更规范，看来神游公司对玩家还真够体贴!



另外，本人偶尔发现新版的小神游SP的鉴别点：首发版SP主机后壳的品名序列条是类似"XQ1XXXXXXX"的编号，新版的小神游SP品名序列条则是类似"XQ2XXXXXXX"的编号。从XQ后面的第一位数字也可以看出手中的主机是哪一批次的产品。

●特征3——特别外形的电源适配器

小神游SP原配的电源适配器外形比较特别，与全球其他版本（美版、日版等）的SP主机均不同，大家可从图中看出（左边为日版SP电源适配器，右边则为小神游SP电源适配器），同时通过3C认证、直接支持220V的特点也让玩家们完全免除了后顾之忧，在本文后面的评测部分中我们还会有详细介绍。大家不妨将此外形也作为行货的识别特征之一吧。



评测篇

样品来源：小神游SP——神游公司友情提供
翻新机SP——购买于鼓楼某电玩店

外观部分 外壳正面

外壳正面包括：公司logo

初看小神游SP和翻新水货机外壳正面，整体外观有几大主要不同点：

1、公司logo贴：iQue的logo贴内部印刷平整，字体一目了然；翻新水货机logo贴从光线反射来看，印刷很不平整。

2、外壳正面颜色涂装：小神游SP的工艺优质，不但上漆细腻光泽，反光度好，而且耐磨，不易花脸；翻新水货机外壳的漆色用料一般，上色后没有抛光处理，接触边缘容易掉漆，受热后也会掉漆。



↑在不同角度的光线下仔细观察翻新机的铭牌，可以发现它印刷很不平整。



↑而小神游SP的铭牌则反光均匀，印刷平整，看上去晶莹透亮。

外观部分 主机正面

主机正面包括：按键(mini十字键、Select键、Start键、miniAB键、屏幕发光装置开关)、32000色反射型TFT液晶屏幕、GAMEBOYADVANCESP商标、扬声器、充电指示灯、电源指示灯、减震胶垫×5

接下来是机器打开后的容貌：

1、按键：从外表看，两台机器并无差别，但进入游戏测试后，发现这台翻新水货机的B按键生硬，缺少应有的弹性，长时间使用手指比较疲劳。



↑小神游SP的外壳整体制模非常光滑，边角处没有多余的毛刺，使用起来手感也很好。

2、GAMEBOYADVANCESP商标：小神游SP商标印刷颜料多角度反光度好，字体清晰，屏幕镜面边缘圆滑；翻新水货机商标印刷颜料无光泽，字体暗淡，屏幕镜面边缘无圆滑处理。

3、透明有机玻璃镜面：同样光线条件下，翻新水货机镜面材料因产自一般透明有机玻璃，透光不理想；而小神游SP镜面材料特殊工艺的工程树脂材料，不但光滑，而且不易刮花。

↑细心一点观察翻新机，就能发现很多破绽。

4、主机内壳：翻新水货机外壳用料上漆较差，多处上漆不匀招致"色斑"，十分不美观；小神游SP表面上漆细腻。看来小神游SP在第一场较量中，以优质的铭牌做工和美观的机壳外表先胜一筹哦!



外观部分 外壳背面

外壳背面包括：品名序列条、电池仓后盖、腕带孔、扩展外设连接口1(EXT.1 1)、扩展外设连接口2（EXT.2 2）、R键、附件槽、L键、DC插头、电源适配器插头、游戏卡槽、Y字X字螺丝



↑小神游背面的序列号条形码是最重要的身份证明，有唯一的对应编号。



↑翻新机的条形码显得模糊残旧，有些JS还会玩偷梁换柱的把戏，以次充好。

小神游SP和翻新水货机的机壳背面外观有很大差别：

1、GBASP的"身份证"——品名序列条：小神游SP品名序列条印刷清晰，序列号有唯一机号条形码和对应编号，这些与内部主板和LCD液晶的编码相对应，也就是这台小神游SP身份鉴定的"三证"；翻新水货机使用假冒产品贴，外层防潮保护膜粘性较差，遇潮湿容易起泡脱落。部分不法商家会通过更换产品贴达到以翻新充全新的目的。

2、Y字X字螺丝：小神游SP所用的标准"Y""X"型螺丝头，都是经过高硬度防锈测试和GB2423.3恒定湿热测试的电器专用螺丝，螺帽耐磨损度高；翻新水货机螺丝均为X字，金属用料很差，简单的拆装就会造成螺丝帽滑口并磨损，造成螺丝口"残废"。

当卸下X字螺丝后，又会看出有很多材质做工区别：



1、外壳内部标注的字体：翻新水货机使用的是非官方外壳，在铸模时也使用了非官方标准的较粗字体，是低成本的铸模产品；小神游SP机壳上的字体纤细，这只有国内著名的几家拥有精细铸模器材的厂商才能做出。

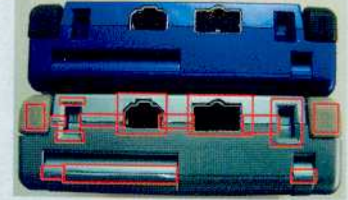
2、外壳边缘制模：翻新水货机制模流程简陋，模具边缘和接触点都没有光滑处理；小神游SP机壳边缘光滑，无多余残留，处理工艺一流，电池仓内还带有防尘保护贴。

3、电池后仓盖：翻新水货机电池后仓盖做工粗糙，卡扣螺丝为平顶帽，电池仓里电池金属触片为一般无防锈处理的材料，在电池工作与环境产生的恒定湿热中易生锈，反面浇模后的塑料残边也没有完全清理；小神游SP电池后仓盖制模标准，不但考虑到整体受力而设计，又能保证锂电池安全工作，并通过GB2423.3恒定湿热测试。

←机壳内部也是不可忽略的部分，翻新机往往只做了表面功夫，在这些不起眼的地方就敷衍了事，正好成为大家辨别优劣的依据。

外观部分 外壳上下侧面

外壳上下侧面包括：L键、R键、腕带孔、扩展外设连接口1(EXT.1 1)、扩展外设连接口2（EXT.2 2）、附件槽、游戏卡槽



↑外壳接缝处闭合不严实是翻新机的一大特征，也会带来各种各样的问题。

1、前后机壳接缝、各种连接口边：小神游SP扩展外设连接口的金属片经防锈处理、通过GB2423.3恒定湿度测试，导电工作好；前后机壳接缝紧密，防灰尘杂质，通过GB6833.2磁场敏感度测试、GB6833.3辐射敏感度测试，无辐射外泄。

翻新水货机前后机壳接缝不紧密，不但会泄露辐射对人体造成伤害，而且灰尘杂质容易侵入机身。且各种连接口的金属片已经老化，接上扩充口会引起导电工作不良。

2、L、R键：小神游SP按键LR经过磨砂防滑处理，可增强手感，LR字体美观，整个磨具内外光滑如一。翻新水货机按键L字体歪斜，整个磨具无光滑处理，还残留制模痕迹，经游戏中的测试，LR键不但高低不同，而且有些松动。

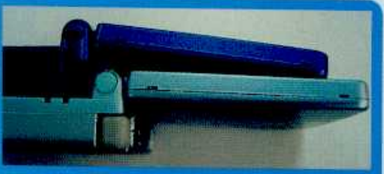
外观部分 外壳左右侧面

外壳左右侧面包括：电源开关、音量调节条

小神游SP各开关均是灰色质地软性塑料，柔韧性好，不会有磨损情况出现。

翻新水货机塑料开关颜色不一，与开关槽接触不够紧密，有较明显的松动，长时间使用会出现接触不良的情况。

外壳使用对比评测：



1、下面看一下两台机器的最大弯曲度，这是特意为玩家在游戏中调整视角舒适度而设计的，可以很明显的看出小神游SP"脖子"的柔韧性比翻新水货机好！这样就可以让玩家在享受游戏乐趣的同时，也能调整各自喜好的观看视角，不会因单一的平视角，而造成身体不适。

2、再来看看关闭状态的两台机器，小神游SP的上下外壳能保持完全关闭状态，翻新水货机的上下盖却因外壳连接轴接缝不紧密，而张开了一条较大的口子；如果携带的时候稍有不慎，隐患可不小哦。





组件部分 电源适配器

电源适配器包括：铭牌、交流电插座、变压器、SP扩展接口



小神游SP电源适配器符合中国标准交流电使用条件，即220v；通过了"中国强制性认证"，英文名称为"China Compulsory Certrification"，即在部件铭牌上所标注的"CCC"，而右下角的S&E则是3C系列认证中最严格的一种，S&E全名为"安全与电磁兼容"认证。

翻新水货机电源适配器则是来自日本或美国的交流电使用条件，即110v；如果要正常使用，则需另外购买220v转110v的变压器。而现阶段，中国的电子产品还刚刚开始逐步规范，很多电子器件都没有通过"3C认证"。

总之，为了我们玩家的利益着想，还是建议购买正规的中国货，不但可以带动中国制造业，而且还可以让中国电子业早日趋于规范化，并向国际接轨。

组件部分 第一层部件

第一层部件包括：后盖部分（金属屏蔽板、十字螺丝x2）、LR键（弹簧、轴杆）、螺丝

从内部结构来看，可以确定这台翻新水货机的前身是从市场上低价回收来的旧水货sp，然后将其主板加上劣质的假冒主机外壳，内部的焊点、金属排线等已经随着时间的流逝而失去了光泽，微电子元件已经开始老化。按照国际标准可以定义为电子垃圾，按照国家质量监督检疫总局和国家认证认可监督管理委员会发布的第38号公告，此类产品不能在市场上销售。

而小神游SP则是通过中国工业部发布的中华人民共和国电子行业标准之家用电子游戏机通用技术条件和中国3C质检认证的产品，生产、检验、包装、运输全过程都按照国际标准，玩家可以放心使用。

下面让我们来看一下翻新水货机和小神游SP的内部对比，用螺丝刀卸下小神游SP下盖的六个Y字螺丝，仔细比较内部的结构：

1、后盖：小神游GBA整体制模精细，铸模接触点分布合理，且光滑无残边，整体外壳通过GB2423.10振动测试和GB2423.5冲击测试，有效防止内部件破损。

翻新水货机整体模具制造上比较粗糙，不但浇模接触点少，而且接触点无光滑处理，在使用过程中可能带来各种问题。

2、金属屏蔽板：小神游SP的金属屏蔽板金属档片及防磁贴片材料、做工细致，能够有效的保护机器主板安全工作。

翻新水货机的金属屏蔽板上的"防磁贴片"其实只是黑色的胶皮，毫无用处。

3、螺丝：小神游SP的螺丝为Y字和X字槽盘头不锈钢螺丝，机械性能、耐磨性

好，和机壳的螺丝孔接触紧密。

翻新水货机的螺丝为廉价的X字槽盘头铁螺丝，机械性能较差，磨损严重，和机壳的螺丝孔接触不紧密。





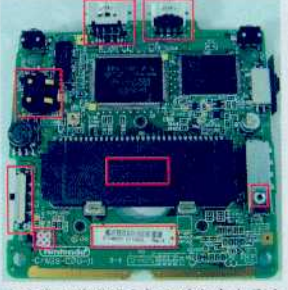
4、LR键（弹簧、轴杆）：小神游SP的LR键内部结构完全符合支架冲击测试而设计，有利于提高与主板上的按钮垫片的接触，整体制模均匀如一。

翻新水货机的LR键内部制模做工不均，有较大空隙，按键手感轻重相差较大。



第二层部件包括：主板正面(芯片组、主板条形码、卡带插槽)、主板反面(各按键内置金属触片、LCD排线槽)、扩展外设连接口1（EXT.1 1）、扩展外设连接口2（EXT.1 2）、音量调节条、电源开关

当卸下主板背面的3个固定螺丝后，整个主板就可以完全呈现在我们眼前，经过一番仔细鉴别，我们可以清楚地看到翻新机和小神游GBA的实质区别，真是触目惊心啊！



↑注意小神游SP主板上的各个电子元件，重要部件上都有相应编号。

↑翻新水货机主板有手工更换过的痕迹，使用寿命实在令人放心不下。

1、主板正面：小神游GBASP的主板在印刷、过孔、焊接、用料上都出自国内著名厂商OEM，而且通过了所有十几项专业的电工电子产品标准测试，主板上的所有大小电子元件都有相应的编号，其中要特别注意的是主板条形码，有了这个唯一的编号，加上主机背面的产品序列条和背光LCD的面板序列条就能鉴定小神游SP的身份啦！万一有品质问题需要保修，神游公司的维修站人员就可以按照这些小神游SP的特征，查询有关资料作出维修报道。

翻新水货机在PCB主板初模印刷制造上偷工减料，明明已经印刷了许多过孔(via)，但没有通孔(through via)，一般整道过孔工序占PCB制板费用的30%－40%，而过孔的好坏产生的寄生电感会直接影响到电路的负面效应，而且此类小型PCB主板不能通过廉价的机械钻孔，而只能一一激光烛刻，这样看来省成本已经省到家啦！

翻新水货机的主板左上角的扩展外设连接口1焊点边上，留有淡黄色的铜箔，原因只有一个：电池触片已被手工更换过，而且更换过程中，焊接温度过高才会造成。

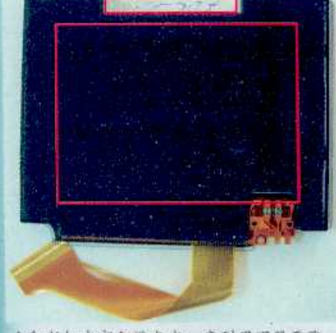
翻新水货机主板上的元件都没有编号，只有一条黑印字"4333732"，不知道这台机器坏了以后，玩家去何处喊冤呢……

2、主板反面：小神游SP各按键内置金属触片都闪烁着金属光泽，LCD排线槽上也有OEM厂家的货品编号，真是责任到家啊！

翻新水货机下方两个按键内置金属触片已经黯然失色，可见这台机器的主板已经是个超过服役年龄的老兵了，LCD排线槽上也没有任何编号。



第三层部件包括：TFT液晶屏、防静电泡绵、内置发光面板、机壳前盖、各按键及各橡胶垫、Mini喇叭、miniLCD LENS、旋转固定螺丝Hinge Pin、转轴盖及螺丝、减震胶垫x5、锂电池



↑翻新机内部积满灰尘，序列码不翼而飞。



↑小神游SP内部焕然一新，有正规条码。

1、TFT液晶屏、内置发光面板：小心卸下排线和主板排线槽，就可以将主板和机壳前盖分开；然后再用镊子小心地卸下减震胶垫，拿出32000色反射型TFT液晶屏幕，惊奇的发现翻新水货机的屏幕保护盖边缘已经积了很多灰尘，而且有少许划伤；反过来一看更是触目惊心，后面的防静电海绵几乎已经老化无弹性，长期被挤压造成海绵的变形几乎已经不可能复原，最后连最重要的LCD液晶的编码也已经不翼而飞，只能看见JS留下的"签名"，看来这台翻新水货机一定是诞生自地下改造小作坊了。

但看看小神游SP不但屏幕保护盖一尘不染，而且TFT液晶屏幕背后的防静电海绵也弹性十足，最重要的LCD液晶的编码清晰在目，看来一定是液晶大厂商的序列编号咯！

下面来看一下通电情况下的内置发光面板：小神游SP的发光面板及通电效果，看！连这个器械也有自己的ID编号条。

翻新水货机不光没有ID编号，而且在关机后，屏幕上还残留液晶，可见该机的TFT液晶屏真的可以退休了，再用下去可真变成大花脸了

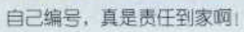
小提醒： GBA SP全球生产线已经全部移至中国，小神游SP与出口其他国家的SP主机为完全同线同料的产品，不可能出现坏点比例高于水货的情况，但由于小屏幕LCD的检测标准与一般大屏幕LCD不同（SP与PDA等掌上设备使用同一个通用标准），坏点现象确实无法完全避免，在标准内的坏点也不属于质量问题。玩家们可通过咨询任天堂日本及美国的客服，或其他PDA产品的有关部门来证实。因此，请玩家在购买时务必当面开机检查。

但在目前小神游SP刚进入市场的非常阶段，行货的热销影响了一些水货翻新大户的利益，不排除他们在行货上动手脚，通过更换翻新机屏幕及电池等配件的做法有意误导舆论的可能。因此若玩家在这些不规范的渠道发现有质量问题的小神游时，也要及时向神游公司反映，以维护自己的利益，当然，最保险的做法，便是在神游指定的正规销售点购买小神游SP。

2、前盖反面、旋转固定螺丝HingePin：翻新水货机的前盖反面做工粗糙，没有经过光滑接缝口处理，有塑料残留物和浇模不规范，连决定机壳开关的旋转固定螺丝HingePin也做工很差。

小神游SP的前盖反面对所有边缘都经过光滑处理，而且所有部件都有





自己编号，真是责任到家啊！

3、各按键及各橡胶垫：小神游SP的各个小部件不光有细致的编号，锂电池也有自己的专门序列号，减震胶垫反面也有不干胶。

翻新水货机的各个小部件都是粗糙的橡胶，弹性很差；奇怪的是miniLCD LENS也变成了两个模子，锂电池也没有任何编号。

通过以上的测试，大家对于小神游SP和水货翻新机之间的差距想必已经很清楚了吧！其实除了这些"看得见摸得着"的差别之外，行货用户还拥有更完善的售后服务，这种无形的优势也是不可忽视的哦！在这里我们要再次提醒各位：一定要通过正规销售渠道购买行货主机，如果出现问题也可以及时与神游公司联系，谨防上当受骗。希望大家都能买到称心如意的小神游SP！

□文/EDISON 责编/荇菜

方寸天地

掌机液晶屏幕浅析



无论是手机、掌机还是掌上电脑，对于每一种带有显示单元的便携设备来说，显示屏都不啻于它们的"面子"所在。在掌机大战一触即发的今天，Nintendo和Sony两家也都在显示屏上大做文章。NDS的触摸双屏、PSP的16:9大屏幕，都是厂家所极力标榜的卖点所在。那么，你是否真的了解这方寸之间的奥秘呢？

普通液晶显示屏

最初的掌机都是黑白屏，称为**液晶单色屏**，液晶是其中最重要的组成部分。液晶兼具液体和晶体的特性，它的分子排列结构会在电场作用下改变。根据这一点，我们可以利用弱电流影响它的透光率或反射率，让液晶分子如闸门般，控制光线的畅通或者阻断。

后来**扭曲向列型**、**超扭曲向列型**和**双层超扭曲向列型**等类型的彩色液晶屏相继诞生，不过前二者基本属于失败产品或者过渡产品，真正有意义的是双层超扭曲向列型（DSTN－Dual Scan Tortuosity Nomograph）液晶屏。不过它的亮度低、色彩差（伪彩色，只能显示颜色的深度，不是真正意义上的彩色显示）、耗电严重，加上可视范围小，人们还是无法接受。

人类的奢望是科技发展的动力，TFT就由此诞生了。TFT(Thin Film Transistor)即**薄膜晶体管**，它是指主动矩阵（active matrix）LCD的每个液晶单元中的开关器件类型。TFT－LCD作为液晶显示器的一种，也是利用电流来控制光线的穿透度，从而显示出图像。由于液晶本身并不会发光，因此所有的液晶显示器都需要外部光线来作为光源。先前的照明灯都装在4个侧面，后来平板荧光灯发明以后，TFT屏幕的亮度达到了非常均匀的程度，成为了超过CRT显示器的一大优势。TFT靠屏幕内部的彩色滤光玻璃片来发出丰富的色彩，最高可以达到24位色，肉眼基本觉察不到和CRT的区别。

当把偏振滤波器贴在LCD材料背部之后，LCD显示器才能利用光线的折射产生出明暗的变化。偏振技术目前有**透射型**、**半透射型**、**反射型**。

透射型TFT 使用背光装置来发光，光线穿过TFT面板的后部偏振媒介和玻璃。透射型屏幕的思路非常简单：背面的光源越强，显示的图片就越鲜艳夺目，但是耗电量也随之增大，发热量"媲美"取暖器。另外还有一个最大的问题：背部光源再怎么强，也难以强过日光，所以这类屏幕在日光照射下就失去了环境对比度，可能会无法正常显示。

反射型TFT 也称为"前光液晶屏"，它没有背光，而是利用后部偏振基反射来自显示器前部的入射光。反射型液晶屏使用的光源可以是阳光，也可以是本身自带的光源。对于反射型液晶屏，大家最熟悉的例子就是GBA和GBASP。GBA使用阳光作为光源，所以要在阳光充足的地方才能获得更好的显示效果。而GBASP则是自带光源。

半透射型TFT 结合了前面二者的优点，屏幕底面有一种部分反射、像镜子一样的偏振媒介。这个半透射层允许来自背光装置的光线穿过它自己，同时把来自显示器前部的光线反射回去穿过TFT面板。NDS就采用了这种屏幕。大家有机会可以对比一下GBA、GBASP和NDS的屏幕效果，看看它们在使用同一个GBA软件的情况下差别有多大。

除了常见的TFT显示屏之外，目前还有一些更为先进的技术运用于掌上设备。

LTPS－TFT（低温多晶硅）是一种制造工艺，这个名词是相对与常规非晶硅的。经过激光回火的低温多晶硅晶体，它的游离能力大大强于普通液晶，所以它的接点少，耗电低。低温多晶硅目前正如日中天，大多数的数码相机和手机都采用这种显示技术。



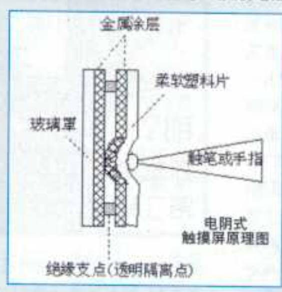
OLED（有机发光显示）是柯达公司研发的一种小分子光显技术，后来英国人又在此基础上发展出了大分子技术。OLED是由有机半导体材料分层沉积而成，从而形成光发射结构，因而在亮度、对比度、色彩效果等方面都远远胜过LCD。同时，OLED不需要背光，只是需要点亮的单元才加电，并且电压较低，所以更加省电，这对于便携应用非常重要。由于它是采用主动发光原理，所以不存在视角问题，另外速度响应也非常的快。OLED最主要的缺点是寿命较短，1万小时圆满，面板的成功率和尺寸限制（目前普遍能做到2寸大小）也是制约其普及的原因。

触摸式液晶显示屏

其实触摸屏这个概念已经不算新鲜了，不过随着NDS的上市，又再度成为了玩家的热点。我们也在这里做一些简要介绍。

数字触摸屏是最简单的触摸屏，它把屏幕按照矩阵划分成若干块，每块相当于一个按键，一般多用在数控家电产品上面，比如模糊控制的电饭锅和洗衣机等等。其原理也十分简单--焊锡的一些压感电路。

模拟触摸屏技术含量较高，可以分为四种类型，分别是电阻式、红外线式、电容感应式以及表面声波式，目前用于自动咨询机和PDA方面。模拟触摸屏主要构成是检测部件和坐标转换器，检测部件安装于LCD或者普通显示器的表面，一般为平板式透明玻璃或者有机材料，所以一般触摸屏的亮度会比普通LCD暗一些，其中表面声波式透光率最高，极限可达92%；四线电阻式最低，一般50%左右。



电阻式触摸屏原理图

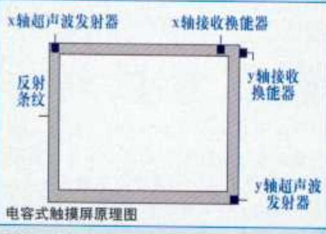
电阻式触摸屏 由一层玻璃或有机材料作为基层，表面涂有一层透明的导电层，上面再盖有一层外表面硬化处理、光滑防刮的塑料层，它的内表面也涂有一层透明导电层，在两层导电层之间有许多细小（小于千分之一英寸）的透明隔离点把它们隔开绝缘，当手指按上去以后，其间的电压场发生变化，检测元件立即进行模拟到数字的转化，输入CPU，计算出坐标，从而完成一次触摸响应。NDS的触摸屏就属于这一类。五线电阻式屏幕成本较低，制作工艺相对简单，透光率80%左右（尚可），使用寿命35000000次以上，反应速度10ms，基本满足游戏机的要求。但是电阻式屏幕怕刮伤，所以各位在使用NDS的时候，尽量使用手指(剪好并磨好指甲的那种）或者橡胶笔头。当然NDS附带的指套式触摸球也是不错的选择。如果使用树脂笔头（优点是精度更高）的话，寿命可能减半。

红外线式触摸屏 由装在触摸屏外框上的红外线发射与接收感测元件构成。它的外壳通常有1cm厚，而且分辨率非常低（40×32），所以基本不可能使用于便携设备，这里就不多说了。

电容式触摸屏 利用漏电流原理，计算接触点与四角电流的不同而得知位置坐标信息。但是电容式的问题在于屏幕十分不清晰，准星经常漂移，返修率高，所以不会使用于掌机。目前它的市场也不是很大。

触点
电容式触摸屏原理图

表面声波触摸屏 由触摸屏、声波发生器、反射器和声波接收器组成。这种屏幕是阻隔型工作方式，其工作原理是触摸行为使表面超声波的传导受到干扰而获得触摸信息。现在表面声波是最尖端的技术，它的各项指标均高于任何同类产品，比如半永久性的寿命等，当然成本也较高。



电容式触摸屏原理图

其实平板显示的发展远远不止这些，当中还有很多好的思路没有被推广，或者只是存在某个方面的缺陷，例如铁电离，它的耗电很少，只是在改变象素的时候才有电流经过，如果平时不用，完全可以一直开机，当作一幅画来装饰，因为它完全不耗电。目前平板屏幕已基本解决了视角、色彩和亮度等问题，未来的发展方向着重以下几个方面：更轻薄、更清晰、更省电，发热更小，速度更快，能折叠等，当然最主要的还是成本更低，成品率更高，这样才能随时随地地享受高科技给我们带来的乐趣。

□文/ROUNDCLOUD　责编/荇菜



攻略

电软地理

GameSoftware Geography

触摸玩家的心底
感受电软的纹理

改变，在带给人欣喜的同时，也容易给人以陌生的感觉。

全面变革后的新电软也是如此，在一片称赞和鼓励声中，我们也听到了读者对于一些新栏目在设置及其功用上的疑惑和误会。这个是我们的失误，在上一期的忙碌中最后竟然忘记了给大家一个导航性质的指引，没有来得及向大家解释清楚我们的想法和初衷。

在此就说明一下我们一些较大型新增栏目的功用，以及一些重大改变——它会带你细致触摸电软的纹理，体贴导引你了解我们的电软地理。

在无双报道的后面你会看见占了数页的“电玩铁板烧”，这并不是像一些读者认为的那样“又把游戏介绍了一遍，栏目设置重复”，细看一下就会发现，铁板烧意在把近期值得一玩的游戏做出系统介绍以及上手入门指引。如果你对这些游戏感兴趣的话，就可以免去自行摸索的时间，直接痛快地开始你的游戏之旅了。方便、快捷，这也正是谓之“铁板烧”的含义。

紧接着你会看见6页篇幅的最新作游戏情报，我们在这里会谨慎选材，把握入选游戏的发售时间和品质，保证在你拿到当期杂志后约两周的时间内就可以买到这些游戏。没错，这其实就是一份相当具有时效性的游戏购买指南。它会告诉你眼下正有什么可以买和值得买的游戏，基本上你拿着杂志就可以直奔游戏店啦。



上面两个栏目粗看之下可能会与无双报道混淆，但相信通过上面的介绍大家就会明白，我们是在做一条每一步骤都有细致服务的流水线：无双报道更多的是在“展望未来”，其中介绍的游戏一般都离我们还有相当的时间，更多的是在给大家对游戏的期待心情做一个预热。但所谓游戏就是要享受现在的，所以最新两周的游戏情报就会简洁但又实质地给你最实用的信息和服务。然后对于一些有素质，可以拿来调剂一下口味的游戏，我们就在铁板烧的栏目里做手把手的入门指引，保证你上手轻快、直面游戏。这之后当然就是更加重头和必备的栏目，攻略人行道以及游戏研究所了。在这里面我们会对大众关注的流行重头作品做完备体贴的全程导引以及细致入微的精密研究。而同时的，我们的编辑点评游戏的选材，也会从上述栏目的游戏中选取，给大家展示我们的看法和意见，同时也真正做到了系统一体化。



所谓由远及近，由简约到详实，这正是我们全体小编为你设计的这条流水线的初衷。

在这大量具体、硬性和实用的信息之外，我们还有讲求另一种深度和文学性的栏目，这就是“人生活剧”。在这里我们不谈游戏玩法，不论游玩技巧，是的，完全没有。这就是一个只论游戏剧本编写、世界观构筑以及人物塑造等等此类深度解析的栏目。在这里你将体会到游戏何以也可被称为文化，在这里你可以体会到屏幕另一端的世界也有着丰富的喜怒哀乐、震撼和感动，以及悠远同深邃。在这个栏目里我们将会请品评名家们做高度概括和深度分析，需要我们用心的体会去读懂。

中国电玩榜新的投票准则将以“时下、近期”为最基本原则，这从根本上推翻了之前所谓榜单万年不变的现象，从此它将更有效地帮助你把握最新的流行。杂志的最后是大大加强了信息量的游戏发售表，它以最简洁和最方便的方式作出精准预告。至于其它一些栏目的设置或变化，都是大家很容易理解的；翻阅起电软，相信每一个人都很容易找到其中的方向。



感动 Moved

呵呵，风大大你好啊。知道么，我现在心情好差呀。前几天去医院检查的时候发现在眼球内部，和鼻子相接的地方长了一个不知道是什么的肿块。就要去住院了，还要开刀呢。

大家都说风险好大，但我还是天天带着这副傻笑——其实装做不怕真的好累，真的好想有个人来听我倾诉心情呢。但是我还是装着傻笑，没有让太多我的朋友知道。我只是想风哥给我个信心，好让我打起精神来。因为这辈子就喜欢电软，就算住院我还是会支持电软的，我会拜托我的死党来帮我买的。如果他不买，呵呵，出院后他就死定了，不会请他吃麦当劳的。

好了，不知道该写些什么了，就再来一次说我喜欢电软吧。（海南海口 李锐模）

这应该是一个良性肿瘤，在我们这期杂志出版的时候，你应该已经结束了手术，不过眼部也许还暂时缠着纱布吧？虽然暂时无法看到我们的书了，但我深信真诚的祝福是不需依靠文字或者其它物质的方式来传达的。不过我就不抢台词了，风林亲手打下了下面的字，虽然很朴素，但却真诚：

真心祝你早日康复，感谢你对电软的支持。

我已剪短我的发，剪出了变化

经常都说，“换个发型，换种心情”——为什么头发就跟想法挂上了关系，这实在是很玄妙，我想了半天都没有结果，于是就决定把头发剪短了再继续想。

谁知这一剪还真的非常有效果，眼看着发丝一缕缕落在地上，我突然领悟到了原来心情这种东西其实也是有型有质的；如同头发被剪去了一样，在这个过程中一些思绪也被抛离出了自己的脑海。

不过也有不同。

“师傅”，我对着镜子里说，“我想要把这根、这根、还有这根头发留下，可以吗？”

“……你当这是在做盆栽吗？怎么可能啦，赶紧老老实实坐好！”

就是这样了，头发是别人剪断的，心情却需要自己亲手来取舍；发型虽然可以自己定，然而不可能精准到哪几根头发要留下，而思绪却需要细致入微的梳理。从这个意义上说，头发是一个载体，它带着你感性中的一些琐碎和繁重离去。

这是一个很有实际效用的手段，生活中发生的故事太多，你不能让什么都来打扰一下自己的心情，就算被打扰了，也要赶快把它甩掉。比如说最近我把好几个玩了上百小时的游戏记录不慎删掉了，在痛不欲生之后我断然决定要把这件事彻底忘记。

因为我发现那块记忆卡根本不是我的。

说了这么多看似莫名其妙的话，其实自己剪头发也只是想在冬天里更清爽一些罢了，希望短发的我能在家里给你带来别样的感受。



Little Tips 就国内情况来说，NDS在经过了刚上市的价格炒作后，目前售价就已经开始回落。但个人觉得似乎还不必急于入手，因为其价格还有掉的可能。12号PSP也会登场了，大家量力而行吧。

体会 Experience

我的家境还算不错，但父母并不多给我一点“铁”，到现在了，快17岁的我还和从前一样一个月只有40元的零用钱，我想这算比较少了吧。家中虽不怎么反对我玩游戏，但也绝不会花那么多钱给我买PS2，所以GBA成了我唯一的选择，自从02年初看到GBA便决心一定要入手,17个月，没有用一分钱，终于在03年入手了GBA和《晓月》+《高级战争》。一年多了，这两张卡我从没玩腻过，为什么？因为很少有剩钱去买新卡，所以对已有的卡很珍惜，要买卡也要深思、熟虑一番，所以自然玩得很投入,对GBA更是爱护有加,一年多了，还是崭新的。一些玩家说游戏不如以前了，游戏不耐玩了，真是这样吗？不是，那是因为能供他们选择的游戏太多了。主流机上不乏经典的作品，但也充斥着太多的垃圾游戏,时间一长，对游戏的感觉自然不好。还有一点便是心情，心情好的时候，我玩俄罗斯方块都高兴。在你在握起心爱的手柄时，切记不要带着什么情绪。拿起手柄，就请忘掉一切不快,尽情地享受游戏吧。来之不易的东西才会珍惜,才会认真对待,这是人的天性。（江苏 贾戴博龙）



你名字的最后一个字没有打错吧？

电软换人过频啦!几乎每期都有新人登场……我每期都喜欢先看飞月和唯夜的手札对白来做“开胃酒”，这期却没能让我如愿，郁闷。另外，新一期中期待榜的那许多向右的箭头让人感觉凌乱啊。还有，那个报纸有些多余，还是换成赠品吧，我个人建议送贴画。（山西长治 jeefwk）

其实不是啦，很多编辑是已经默默地在后台做了好多工作，只是选了一个时候正式登场亮相而已。再说有新鲜血液的输入是必要的，也是一件好事吗，人总是擅长于习惯“不变”，但其实只有变化才会带来进步,就如同你看见的我们目前的电软一样。

目前的期待榜是改变了票选规则之后的第一期，这个……当然所有的名次走势都是向右的箭头，表示持平啦,不出现这种情况才是奇怪呢。不过如此整齐的箭头还会令人觉得凌乱？真是败给你了，那以后必定还会多出上和下的箭头呢……

电玩通这份报纸其实是给大家带来了很多具体实用的资讯的,另外它还有一个重要功用就是可以分担我们内文的广告。之前的第一期大家拿在手中是不是觉得读起来流畅纯粹了很多?我们已经把杂志内的广告尽可能地压缩到了最小,这实际上也可以说是增加了页码。目的只有一个，就是令每一位读者觉得物有所值。

至于飞月和我这些期来的手札对白,其实完全是出于当初的一个偶然啦。也就是最早的那期她cos绯花的时候,无意中一把刀就直直地伸到了我的脖子上,当时美编还得意地叫我去看……然后这个不知怎么就变成了一种灵感,并由图片及文字。当初这么做只是单纯地想带给大家一些轻松，但现在杂志改版了，手札的形式也变了，要尝试新的风格和内容；再说总这么恶搞的话难免会给人以卖弄噱头和厌烦的感觉,毕竟每个人的口味不同嘛。不过确实也有读者反应说喜欢看这个（唔，我们变成搞笑舞台剧演员了吗……）那偶尔也会来轻松一下啦，比如说今天就可以请飞月来对她进行一个简单的“采访”，访谈实录在本页下方哦。

2005年之前不把飞月MM的照片公布于家上，我就开飞机去撞编辑部大楼!不是开玩笑的哦！（武汉 爱开玩笑的人）

真的很吓人啊，那么同时也为了弥补下面的采访中飞月其实一句话也没说的遗憾，就满足你的要求吧，请向左看，满意了吗？

不过友情提醒一下，我们编辑部旁边的高楼大厦很多哦，真要是开飞机来的话估计你会先被别的楼拦住的。

我是那种拿到书就往“家”跑的人。“家里人”给我的乐趣无穷！作为少数派的女玩家，我要大声对着家里人说：我们要支持大象哦！寂静岭我都买了4个了，真的，我自己还留了两个呢。（北京 Josie）

大象看到这话感动得抱着我的显示器涕泪横流啊。他难得在闯家露一次脸，难得被女孩子搭理一次啊。关于大象的“收藏寂静岭”素质到底怎样在这里就不说了，免得又让大家觉得是广告。只是Josie你为什么要买四个呢？难道觉得它们还有垫枕头的功用？

每期电击收藏的配音都是谁啊？那普通话说的跟新闻联播似的,真绝!（四川绵阳 EuricKor）

那个除了大象还能是谁，不过他的配音真的已经到了如此出神入化的地步了吗？我倒是觉得他依然要克服自己晕镜头的先天性疾病。

看了2005年的第一期，关于“布塔”的含义这么简单的问题我还以为早有人知道了呢，没想到都不知道啊。那我真是太聪明了——“布塔”就是日语里的“豚”，说白了就是猪的意思。其读音就是BUTA（ブタ）。这个解释不对的话我就去自焚。奖品准备好了通知我啊。（长沙 风のクロノア）

Bingo！恭喜你答对了（玩火不是良好的生活态度,好孩子不要这么做），布塔同学的名字正是日语里“猪”的谐音。唔，你问他为什么要起这样一个名字？猪不也是很可爱的动物吗……圆滚滚地哼哼叫着，过着无忧无虑的生活，就像这样。 啥，你还是觉得不够可爱？第一反应偏要觉得猪代表着臃肿愚笨？如果非要这么想的话那就为布塔同学的勇敢自嘲精神鼓掌吧！o yeah~ 不过说实话我偷偷告诉你，他最近因为工作真的累得很瘦。

关于奖品的事，我也很关心啊，因为这里面有我的一半啊：比如说如果是PSP的话，就从中间锯开一人一半，如果是NDS的话就更方便了——我一直觉得把那两个屏幕掰开并不是什么难事。总之我会帮你去勒索……厄，去问的，奖品抢到手了就通知你。

说到就要做到

148期电软革命号中26页的“王国之心 记忆之链”的游戏容量标错了，本应256M，却写成了128M。哈哈,被我发现啦！一定要表扬我！嘿嘿。（辽宁抚顺 杨天宇）

嗯，也有很多读者都给我们的2005第一期提出了意见以及诚挚的挑错，不过先要告诉你哦，表扬或者抽奖,只能选一个，你要哪个？

开玩笑啦，就我个人接到的各种反馈方式来看，杨天宇同学应该是第一个，特此提出表扬，在你的名字上贴上小红花一朵……另外，石家庄的暗淡咖啡读者也注意到这个问题了。

最近我又试了一下多罗的影响力：在教室里一拿出来，所有的女生都以每秒一百一十米的速度冲过来抢去狠狠地摸了一下；还把多罗放在讲台上大家轮流摸，其中还有几个男生……回家把多罗往床头上一放，发现有点儿不对劲，一看多罗变成了黑色!（新疆 多数民族-闯关族）

说到你们班上女生的速度问题……在教室里要那么快冲过来恐怕还要跨过课桌吧？看来中国2008年的时候在田径上可以期待的远不止刘翔。



趣味 Fun

File No. GS-X05001
时间：下午茶
地点：吃饭用办公桌
受访人物：飞月（兔子一只）

文件备忘说明：自从飞月最近看了漫画“蹦蹦跳跳仙太郎”之后，已经正式转职为兔子了。

“兔子来说两句吧。”

“……”

“……大家见谅，她初次来家里做客，可能有些不好意思。来，说两句。”

“……”

“……是这样的，虽然在电软上比较少见她直接编排的栏目，但其实是编辑部的很多事务都需要她来负责的，估计是累到了。不过你好歹也说说话吗，读者很期待的。”

“……”

“到底怎么了？”

“咻咻唔唔……（我也很痛苦啊，兔子基本上是发不出声音来的啊！）”

那就这样，我们对飞月的访谈就到此为止，再次感谢她的光临。



这就是传说中的多功能办公桌。虽然目前上面堆满了书，但其实其功用远不于此。比如在上面吃饭，在上面打游戏做攻略，甚至在上面睡觉……

说到睡觉可绝不是夸张的，编辑部里原本配有一张折叠床，一旦真到了不得不熬夜加班的时候编辑就可以在上面躺一会儿。但据说这张床在一个雷雨交加的夜晚突然消失了,这张桌子的出现则是一个福音。“床”硬好啊,床硬睡了不驼背。

Little Tips

看来几乎可以肯定这又是一个暖冬了，频繁反复的天气不仅使人心情不爽，也容易诱发感冒等各种呼吸道疾病，大家要多加注意。冬季的风大并且干燥，尤其在北方的朋友要多注意皮肤保养。

你是电，你是光，你是唯一的神话！

风林你不是走了吧，以后还回来吗，还能在杂志上见到你的玉照吗，为什么要离开？（深圳 55555）

木木哥，最近因为在外求学，好几期电软没有看，不知道你跑到哪儿去了。家好像易主了，难道你改名了？我最喜欢你的栏目了，快点回答啊，证明你还活着。（北京 张良）

家好,木木好，好久不见了，我是铁杆哦。杂志看了4年了——虽然不是很久，但我真的好喜欢"家"啊。尤其是木木的西瓜头，不知怎地不见了哦,可以再让大伙儿看一次吗？（湖南益阳 樊府阳）

此外还有许许多多无穷无尽的读者纷纷来信询问：木头哪去了？木头是不是在偷懒，他是不是不在了？

在此有必要正式声明一下，谁说风林走了的？他现在精神着呢！就在我打下这行话的时候，他正抱着一摞书欢快地在办公室里走动(欢快在他的身上就等于忙碌，记得早说过他其实是个工作狂吧）。

我对他说，木头，读者们很想念你呢，跟他们打个招呼吧。

木头于是站下，很严肃和诚恳地对着我的电脑屏幕挥了挥手。

结果是什么想必大家都能猜到了——就是他原本手里的书洒了一地。

大家在杂志上看到他直接露脸的场合少了,正说明了他的高尚（你别吐，我说认真的呢），他是在给我们这些新人锻炼和发挥的机会。其实多余的话也没必要说，只要大家记得一点，我们今天能有这样的改变，其中很多地方都绝对离不开他在后面的创意、策划和统筹的功劳。其实没有必要"想念"风林，因为翻开杂志，除了众多责任编辑之外，字里行间你也能感受到他的辛劳，他其实就在电软的每一页中。嗯？你说这句话立刻令你的眼前浮现出一张长发飘逸的大脸？那我祝你晚上不要因为这个做恶梦……



你知道吗？关于木头的点滴

木头目前心目中的王道游戏是"光环2"。之所以说是"目前"，是因为以前曾经是WRC4，而将来估计很快是NGC上的银河战士Prime 2……

如果用拼音输入法来打"风林"这个词的话，最容易打出什么来呢？反正我的第一个字总是被默认成"凤"，然后如果第二个音再少打了一个"n"的话，那就变成"凤梨"了。



电软介绍主机的周边力度不够，介绍得少，这方面还可以加强，最好有评测。掌机迷这方面就很好，可以借鉴。（广西南宁 莫麒）

木木，提个建议：咱杂志的攻略作的时候一定要准确；另外对于游戏隐藏的东西，一定要全面。谢谢！（石家庄 Snake）

跟唯夜说，游戏吧里做背景的图片效果不错，但是注意不要太多，否则就有喧宾夺主的嫌疑了。（北京 wind）

说到主机周边的问题，就比较复杂了，这个跟掌机的情况大不相同啊。家用机的各色周边可是接二连三，频繁推出，有的还很昂贵。我们的购买力是一个问题；一个周边本身有多大的实用度又是一个问题；另外它对于我们国内玩家有多少实际意义也是问题。

我们的攻略确实还需要进一步的加强，Snake读者请放心,我们会努力严把这一关的。另外说到你的名字，就令我想起了MGS，其实在第一期的MGS3攻略中，我们就犯了一个错误：全部青蛙的收集数量应该是64只，而不是51只——这在本期的研究中已经更正并全部指明了。谨在此诚挚道歉。

wind读者的建议小夜子收到了，这个问题我一定会注意的。只是……之前我在game bar里公布的信箱中怎么只见投稿，却不见批评意见？难道大家都对我目前主持的风格还算满意？我相信绝对不会是这样的，个人见识浅薄，想法有限，一定有做得不足的地方，还希望大家多多指明。打些字发封email可能有时会令人觉得麻烦，不过你们的声音真的是对我最大的帮助。

畅言 Advice

你主宰，我崇拜，没有更好的办法！

不知道"生化危机 代号维罗尼卡"中的"无伤害挣脱"是怎样发动的？可否赐教。（湖南常德 王翔君）

首先我想这应该是游戏的bug,不然就太无耻了。至于使用方法，我个人并不是很明白其中的"机理"啦，自己每次在玩的时候就是狂按所有的键（就是那种被债主抓住要还钱,然后自己在那里挣扎着大喊"我不要啦！"的感觉，你把丧尸想象成债主，就很有动力了），就有一定的几率发动；而如果开始按的提前量足够大，可以有很大的成功率。

当然这个只是我个人的笨方法，而自己曾经在游戏店里见过有真正的高手非常潇洒地只按那么几下就可以把丧尸推开，整个过程如行云流水一般，完全没有我那种仿佛被烫到手的猴子的狼狈。可惜，当时自己的游戏嗅觉还不够敏感，竟然没有想到去请教一番（其实是不好意思），眼看着对方推门走掉了，就好像那天边的浮云一样……

其实我在回答上面这种问题的时候好矛盾的,因为总有一种在抢龙哥生意的感觉……其实从家到龙哥热线到game bar,都是侧重与读者的直接交流，只不过这里面热线要更偏重具体明确的游戏问题，所以还是希望读者们在留言的时候最好还是挑有针对性的栏目。

闯家本来页数就不多，为什么这几期又缩水了一页？这样一直少下去，残念……（山西阳泉 庞博）

这真是一个惊人的发现,小夜子在看到这条留言后赶紧去翻了一下近期的杂志后发现……没有少过啊。而且家里的广告现在没有了，页数其实是多起来了。难道是你买的电软有脱页现象？不过要是一连脱页几期，也真不容易。

看来电软的美编真是有点惨，干的活多还不出名,我还曾经想当美编的说，看来要放弃了……（昆明 无助的河豚）

其实出名什么的就是那浮云，我们编辑摘下了那个登在杂志上的名字之后，也将是融入芸芸众生的普通人；而美编连这个名字也从不曾奢求。

如果做美编是你真心的想法的话，那还是不要就这么轻言放弃。是会有些苦，是会有些累，但令自我也可以投入的工作很多时候真的令人从心里快乐。请往↓看，也许你会改变自己的想法哦。

启事 NOTICE

在繁忙的工作中，我们编辑部成功地做出了搬迁;所以以后大家再寄来信件的话请千万要注意地址了,新地址是"北京安外邮局75号信箱 电子游戏软件杂志社 XXX（对应栏目）收"。唔，你说怎么跟以前的没区别？那当然，我们只是由当初的屋子搬到对门一间更大的办公室里面去了……

近来有一些读者对我们联系方式的变更产生了疑问，在此强调一下：按照以前的老地址（也就是上述地址，同时也是回函表上的地址）寄就可以了，不必担心。

右边这位头上还系着发带，一副不成功则成仁架势的就是我们美编照排室的主管了。

不要被外表迷惑，有的人年纪不大但看起来很老，有的人则是看起来活蹦乱跳的但其实已经相当大了。

所以呢你看我们的美编主管看起来年轻，但其实呢……他还就是年轻……

唔，好像说了找抽的话，但他的阅历却是与年龄不相称的，如果你了解他的话，你会觉得右边这幅画就是多一把胡子也不为过。

不可否认这种成熟很多是同我们文编在工作上的嬉笑怒骂中锻炼出来的，这其中有摩擦，也有欢乐；有紧张，也有闲适，但确实是丰富的电软生活。



Little Tips 在前作强劲品质的影响下，很多人都对"波斯王子2"充满了期待，但实在没想到游戏中存在着数处致命BUG，特此提醒大家一定要保留多个存档，以防不测。这可是我们编辑部攻略人员的血泪教训。



游戏是我的生命，朋友是我的知音；人生是我的道路，电软是我的福星。

——上海 YMZZ创可贴

虽然土星机已退出了历史舞台,但是我的一位叫纪雪松的朋友却并不因为它的没落而放弃它。就在今年，我帮他邮购了一套二手土星和数款游戏，当我们收到机器的时候喜悦之情真是无法表达的。我们一起重温土星上的游戏，仿佛又回到了童年。我的眼眶湿润了。当我们打着《街头霸王ZERO》，打着《索尼克》，打着《新忍传》之时，泪水早已模糊了我的双眼。童年的我们不曾拥有过它，也没有敢想过拥有它——因为在当时，它的价格对于我们来说实在是一个天文数字，我们只有用省下的零花钱在游戏店里过把瘾。现在当一幅幅曾见过的画面、一段段曾听过的音乐再次被我们捕捉到时，那种感受也真的只有经历过才能体会得到。依照我们现在的经济实力，买一台土星机完全不在话下，但那份游戏回忆才更是弥足珍贵的。是你让我第一次欣赏到更华丽的游戏画面;是你让我领略到了家中玩街机的刺激感，谢谢你，土星机。（江苏 任明晖）



其实我们中国玩家对于土星及其背后的世嘉确实是抱有非常深厚的感情的。不只因为它当初曾是唯一正式进入中国市场的主机，也因为这台机器的背后流露出来的坚持和执着。我们在提到土星的时候总有一种悲壮的情绪，毕竟它为我们奉献了那么多的好游戏。你和朋友买了一台土星来怀念过往，其实我们编辑部最近也群购了一批土星来了结这个情结。

看电软已经6年了,在这6年里，电软有进步也有退步。来日本已经快两个月了,没有电软的日子真是难过呀。最不习惯的就是没有“厕所读物”了,呵呵。在国内的时候从没给家写过信，真的有点对不起“风秃子”（啊对了，现在已经不秃了），以后有时间我会经常给家写信的。日本游戏店真的是很大呀!とても　好きです!（日本福冈 Vision）

日本也有很多电玩杂志的啊，还是说你的“厕所读物”就是专指电软？真要那样的话其实正是我们的荣幸，因为我们的杂志可以如此深入你的生活。

成长 Growing Up

再过两个月就16岁啦，偶然想了想，电软也都10岁啦，竟然在我5岁的时候就有了。我的天，原来自己已经错过了那么多期，不知道以后还有没有机会买到所有的。

正题：木木哥，小弟实在是没地方谈谈感受啦，只得在这“发泄”啦。

现在我读高一，原来初三的时候总希望高中快点来，谁知一进高一（而且是所谓尖子班）才知道，高中生活简直比函数的单调性更单调，比无限循环小数更循环……我的天，每天都过着几乎一样的日子。在班里，整天和那些一天到晚捧着书本的人在一起，我连拿电软出来看的勇气都没有啦，生怕被他们列入另类之列（汗）。由于尖子班是实行滚动制，也就是说一学期下来后，班里成绩差的几个就会被踢出去……所以学习变得一天比一天紧张,每次考试前两星期，我都觉得自己已经与游戏世界完全隔绝啦。朋友们已经爆机的几款游戏，我竟然还没时间玩……有时候真的在想：这样3年读出来,我还是人吗?

于是乎，怀念一番暑假里与我的小白(PS2)在一起的时光便成了入睡前的“必修课”。偶尔星期日的时候偷偷把被爸爸锁起来的PS2拿出来看看FFX的CG，看看心爱的尤娜，听听“素敌だね”……每次过后脸上总会留下两条泪痕，也许是我太多愁善感了吧。可是不管怎么样，就像爸爸说的：“不管以后你想做什么,现在没文化什么都不成!”

唉，好好读书吧……

现在又是大作频出的年末，什么时候才有时间好好玩玩PS2啊……真不知道小编大人们是怎样从高中过来的?（广西桂林 拉风缇哒）

这确实是一件很两难的事情，按照传统上千年的观念：吃得苦中苦，方为人上人。但所谓未来的成功同眼下年轻时光的欢乐比起来，哪个更重要却是一件说不清楚的事情……我直到初中还是一个乖孩子，从高中开始学会了叛逆。

有的时候自己会有一些迷惑，在诚惶诚恐地接过阎家的时候就有这种想法：该怎样把握方向和处理自己的风格？这有时实在令自己痛苦。

我曾经努力地去研习木头的风格，从文字到版式，但是他却对我说：“不要模仿，这个版块完全可以也应该有你自己的风格。”

看着木头那紧盯着我的诚挚的眼神儿，在下个瞬间，我吐了。

玩笑之外，只希望大家可以了解，我们一直在努力。

鼓励 Encourage

对2005第一期电软的评价就两个字：“耐看！”（西安 帅云仔仔）

2005年第一期的电软实在是“好，好，好”VERY GOOD!我第一次看电软看了一整天，质量很高啊!希望众小编再接再厉。（乌鲁木齐 瞎狗）

当我拿到2005年第一期电软的时候简直无法相信自己的眼睛：这种感觉就是我一直想要的！电软的进步相信大家应该和我一样感受得到，从一篇篇文章中可以感觉到小编们的努力。在这里我要说的就是你们努力认真的态度我们读者都感受到了，我们将永远支持电软！（岳阳 常云）

新的一期电软买回家一看送的是年历，正想找找什么时候过年，可仔细一看居然没有标注农历，顿时郁闷。难免觉得挂历做的有点儿差，毕竟这可是一年一次的东东啊……（重庆 海狗）

我要告状!我的赠品小台历怎么只有10个月的?难道明年是世界末日，只有10个月了?（天津 小刚）

没有农历这件事小夜子也比较郁闷,因为我本来也想查查什么时候过年啊，看来只好去买本农家历了。当时限于制作档期，只好把精力从赠品上分出来一些到杂志上去了，还请原谅。至于小刚同学你别急，我在这赔你后两个月成么……





一点也不坚强

在最后的最后，请原谅我说一点儿沉重的事。也许你会觉得压抑，但同时它也很真实。

那还是11月29号，我独自一个人加班到深夜——别误会，我不是要讲一个鬼故事——然后等了好长时间才等到一辆出租车。

车子平稳地行驶在不算宁静的夜里，本以为这一天就会这样结束了：回到家换衣、洗漱、躺下、入梦，带着一种辛苦后的轻松迎接下一天。

但事实证明我错了。车子开到西二环线的时候，前面突然拥堵了起来，几分钟的停滞之后车流开始缓缓地恢复移动。然后我就通过车子左侧的窗子看到了高速路的内侧道上停着两辆车：一辆是大卡车，另外一辆是轿车，后者的前半部彻底地钻到了前者的车尾下，完全变形，车前窗几乎已经压到了前排座位靠背的位置上。车辆周围只有一地碎玻璃，没有任何我们在电视或者电影中所看到的那种惨烈的描写，整个环境平静得像一种雕塑。我以前从没看见过车祸现场，不知道这种平静是否正常，但我知道，至少有一个人已经离开这个世界了，以一种很痛苦的方式。

我知道在这个世界上，每天、每一刻都有无数的人出生或者死亡，这实在没什么稀奇的，但具体到一个个体就这样在你眼前消逝，却不可能没有触动。我也知道那个人与我素不相识，我们这些路过的人甚至不知道这事故是谁的责任，但就是这种平常到寂静的夜里令我分外感到生命的脆弱。

这种感受促使自己写下了上面的话：衷心祝愿我们每一个人都能平平安安，幸福快乐，在享受游戏的生活中随时随处注意安全。



12月1号是世界艾滋病日，这一目前仍然无法治愈的疾病在“不知不觉”中竟已如此逼近我们的生活。我们要扔下麻痹大意，珍视生命，远离艾滋。游戏中毒或还可治，但别的毒千万不要中。

Little Tips

龙哥热线

包打听 包回答

专治各种疑难杂症

HAPPY GAME HAPPY LIFE

CAPCOM宣布BH4移植PS2版的同时，也彻底宣告了“GC独占计划”的彻底终结。这一举措既受到了许多PS2玩家们的欢迎，也同时受到了不少CAPCOM死忠们的鄙视——编辑部内就有小编对此事义愤填膺。尽管对CAPCOM这家游戏厂商而言，采取这一举动是作为一个商人而应该采取的明智之举；然而，在许多玩家心目中，它的意义实在是过于深远。是游戏厂商把问题简单化了，还是我们把问题复杂化呢？毕竟人家是要活下去，而我们仅仅是游戏而已。也许只是我们玩家自己的一厢情愿，也许我们还会继续如此一厢情愿下去——引自歌曲《一厢情愿·CAPCOM篇》

□责编/没有手表用手铐也能使出VFX技的龙哥

硬件 Q 我是一个SONY迷，PSP马上就要发售了，在电软23期上说有三个套装，第二个里内建个什么东东，有什么作用？我现在有2800能买一个吗？能买第几个套装？ （死人0087）

是两个版本：普通版价格为19800日元（人民1400左右），只包含PSP单机，电池与充电线。另一套装的豪华版则包括32M的专用记忆卡，电源，电池包和耳机，价格为24800日元(相当于人民币1800元左右)。专用记忆卡是必备周边，再加上电源和耳机什么的常用物品，其实后面这个所谓的24800日元“豪华版”才是真正的PSP标准配置，索尼不过是换了个方法赚钱而已。相信PSP刚发售的时候在我国肯定会被JS们爆炒，即使是普通版的PSP，估计到时候价格应该也不会低于3000大洋。2800大洋，想在第一时间入手PSP的话，相当有难度……

游戏 Q 龙哥，我有个问题想请教：《泪指环传说》和《火炎纹章》是一个系列的吗？怎么它们这么像？我更喜欢《泪指环传说》，不知还有它的续作吗？拜托龙哥了！ （天津 疯秃子）

泪指环传说是在火炎纹章的主要负责人加贺昭三脱离任天堂后为PS开发的一款战略模拟游戏，风格上自然非常相似。这款游戏做得相当不错，是PS上为数不多的战棋游戏之一。当时泪指环传说曾经因为与火炎纹章系列的风格过于类似而被任天堂告上了法庭，在游戏业的媒体之中也被炒得沸沸扬扬，本刊也曾对此事进行了追踪报道。最后的结果是任天堂败诉，索尼饭们终于可以安心的在PS系主机上享受了一把“火纹”。

周边 Q 给龙哥：我很少在玩游戏中遇到问题，(因为上网，看《电软》可以搞定)，但是还是遇到了！请龙哥务必帮忙！1、一张8M的记忆卡对于我这个游戏通吃派来说太小了，请问有没有增大容量的办法？2、《恶魔猎人3》什么时候发售呢?寒假时有没有可能玩的到？发问到此为止，多谢帮助，感激不尽！ （青海 马睿）

1、如果您有留心科普园地的话就会知道，我们曾经介绍过将PS2游戏记录拷贝到电脑中的做法。此法需要的硬件比较简单，操作也并不是很复杂，而且相当于得到了一个容量无限的记忆卡。如果您玩的游戏非常多，一块记忆卡完全不够用的话建议仔细阅读一下这篇文章；2、游戏的日文版已经确定将于明年2月17日发售，价格为6980日元；而美版的发售时间则稍微靠后一点：明年3月8日。从之前公布的试玩版中我们可以发现，DMC3继承了系列一贯的爽快感，并且新增了不少要素，期待但丁再次给我们带来一场华丽的表演。

硬件 Q 现在小弟有几个问题想请教一下，1、我在24期上看到索尼公布了PSP的价格，实在是令人心动，但问题就是软件价格，对我们这些手上缺钱的玩家来说是一个问题，现在想问一下龙哥，龙哥觉得PSP软件价格如何？2、现在的小神游GBASP和普通的GBASP有什么区别，商场上的配件都能用吗？3、最后一个问题是，《梦幻之星在线》在网上有下载吗，网址是多少，内测账号在哪有申请，网址是多少，还有是怎么控制的，难道和DC一样用手柄玩的吗？就问这些问题，请龙哥务必回答(字体潦草请龙哥见怪勿怪)。最后祝电软的各位小编百事可乐。 （黎旭）

1、PSP的游戏载体采用的是索尼特制的UMD光碟，容量为2.5G，价格上与PS2游戏差不多；2、硬件方面完全是一模一样的，自然可以兼容现在市面上一切可以对应之前GBASP的周边。3、游戏的官方首页网址是http://www.psobb.com.cn/PSOBB2，内测帐号的申请一向是比较困难的，而且现在已经结束申请了。游戏采用键盘进行控制，从龙哥本人的试玩感觉来看，键位设置比较合理，玩起来比较顺手。另外，关于莎木ONLINE的部分情报也已经确定，游戏将会于明年在我国展开正式展开测试，看来这次SEGA对网络游戏的确是下了很大的本钱。

硬件 Q 龙哥好：小弟是一名贫困地区的玩家，钱攒了3个月才买了台GBC（380元，不知有没有被黑？），穷啊！我的问题就是：1、GBC上有没有类似背光板之类可以使GBC在夜间使用的周边啊？2、GBC上的勇者斗恶龙怪兽篇有汉化版吗？GBC上有火炎纹章系列的游戏吗？3、GBC上有专用的卡吗？（GB不兼容的）有的话最大卡带容量是多少？4、GBC可以与GBA联机玩吗？小弟是菜鸟所以问的问题可能也很菜，可是没办法我们这太闭塞了，我是在2002年上高一看了电软后才知道原来还有PS2，XBOX，NGC这些东东的存在，以前净知道些FC、MD、PS之类的真的挺无奈的。顺便提一下，我们这块儿的街机厅去年已全部被查封了。不管怎样游戏是要玩的，电软是要看的，龙哥热线也一定要支持。最后想问一下NDS的价格。 （电软的粉丝）

1、有的，不过不是背光板，而是前置型的小灯，一般是接着GBC上方的插槽，塑料灯柱（其实就是螺旋状的粗“电线”）与GBC本体呈90度垂直，灯光从上往下照。照明效果还行，不过得另用电池；2、有，没有。DQM系列是好游戏，非常耐玩，曾经谋杀掉了龙哥数百个小时的游戏时间；3、当然有，当初GBC的最大卖点就是彩色化——虽然现在看来画面实在是不咋地。GBC卡带的“官方”最大容量为64M，不过D商们神通广大，GB卡带就曾出过多种容量上达一百M以上的“X合1典藏版”；4、可以，不过必须都是GBC游戏。NDS刚发售，现在在我国正是JS们的重点炒作对象。美版NDS刚发售时原装机器外加一盘马里奥64DS实际价格一千六不到，在北京的游戏店愣是得要你两千四百大洋，就这价，您还不一定能拿着。因此，龙哥的NDS第一时间入手计划只能被迫推迟。

游戏 Q 龙哥，我最近在玩合金装备3，可是有个地方我打不过去了，请你帮忙。就是，在和The Sorrow进行BOSS战的时候，每次我都好不容易才走到最后，可是路给挡住了过不去；给他碰一下就会死掉，通常攻击好像对他都无效。到底应该怎么办才能胜出啊，我都卡了一段时间了，都闷得要死。还有，为什么这时候我用无线电联络别人都说不上话，好像他们都听不见我的声音？ （湖南 臭豆腐）

之所以无法用无线电进行联络以及不能攻击BOSS，是因为这些并不是实际发生的东东，而只是SNAKE从瀑布跳下来之后昏迷这段时间里的一个“梦”。您只需坚持走到路的尽头再让The Sorrow“干掉”，在出现“SNAKE IS DEAD”的画面时按L2键，使用复活药（REVIVAL PILL）即可——让人想起了MGS2中最后的那段曾让不少玩友“死不瞑目”的虚拟战斗场景。

综合 Q 我在这里向龙（虎）王请教几个问题。1、我把GBA借给一个住校的朋友，3天后他告诉我被偷了，让我很是失落。我还有一些卡带，长期不玩最好放在什么地方？2、我们这里基本可以算一个偏远地区，杂志到得很晚。能不能将每期的抽奖活动往后延长一些。23期抽奖时是截止11月5日吧（好像）我8日才买到23期……3、神游机现在还卖吧，上边全是中文游戏吗？赛尔达是我最喜欢的游戏之一，准备近期入手神游机，之前就是因为太麻烦才没买的，上面除了《时之笛》还有哪些RPG，《姆吉拉的假面》有吗？最后，饭可以不吃，话可以不说，游戏可以不玩，电软不能不看。 （ROCKMAN ZERO）

“龙虎王”……一看您就是位机战FAN。1、GBA卡带的保存，最好是将其放回卡盒，平常注意防尘防沙防震即可；2、我们的每期回函卡是从上一期电软中统计的，比如23期抽奖中所选用的读者回函卡是从22期中进行抽取的。另外，截至日期是指的回函卡寄出的日期而不是我们收到的日期，一般情况下时间还是比较充裕的；3、当然还在卖，只不过最近的小神游GBASP风头太盛完全将其掩盖下去了而已。神游机既然是中文行货，上面的游戏自然也都是全中文了。不过RPG则只有“时之笛”一款，没有“姆吉拉的假面”。

硬件 Q 我家有一台老康佳彩电没有AV输出所以只能用PS2制转，这样是不是会降低画面效果呢？（与AV线相比）关于PSONE：现在能买到原装PSONE吗？我听说BOSS们总是把新PSONE先头拆下单卖。 （黑龙江哈尔滨 李实）

AV线的效果本来就只是一般了，再用PS2制转的话实际游戏画面效果只能用“能玩”来形容了……不过这也只能算是没有办法中的办法了，您就只好将就将就先吧。原装PSONE还是有可能买到的，不过很少就是了。说到这里，龙哥上次逛游戏店时倒是碰到了有人想买全新的DC，BOSS倒是好心，告诉他现在已经买不到全新机，都是翻新的了。这位仁兄还振振有词的反驳道隔壁那家游戏店都说有，龙哥与这位好心的BOSS当场顿时无语……

玩家问题大串烧

硬件 Q 龙哥你好，前一段开始流行将游戏拷到主机硬盘中，我看了觉得把自己经常玩的游戏安装到硬盘之中，那以后岂不是很方便？而且还节省光驱。所以最近也开始学习用HD装游戏，不过遇到了一个问题，我安装时会有提示说"your modchip does not support the eject on resettrick found.disc must……"请问这到底是什么意思？我应该怎么做才好？ （山东青岛 乱刀）

这句提示的意思是说您的改机芯片不支持eject trick这一功能——即弹出光碟的时候不重启，未改机的XBOX及早期改机芯片都会出现您所说的这种情况，但实际是BIOS的问题，可通过刷BIOS解决。Hddloader需要Bios支持eject trick hack，但是Hddloader与x-ecuter 1.0/1.1芯片有冲突，也就是X1 Bios。虽然X1 Bios有eject trick hack，但Hddloader会报错。您只要设置成AutoLaunchGames=No，然后在进入EVOX主界面时即放入光盘，然后执行Hddloader即可。这个问题主要是针对比较老版本的XBOX，新出的XBOX在加装改机芯片时已经刷好了BIOS，解决掉这一问题了。



硬件 Q 我最近刚刚买了小神游的GBASP，感觉非常的棒，还是行货的主机用起来安心啊。我想问问您，王国之心以后，GBA上还有多少游戏大作没发售？最近又听到一个消息，听说神游和任天堂明年秘密合作，2005年的时候在大陆推出行货版的NDS，请问这条消息是真是假啊？ （上海 电玩小梦）

从目前的情况来看，虽然像这期无双报道中的三国志英杰传是被无无同学誉为"神作"的经典游戏（让人无限怀念的王道作品），此外还有"发售日今冬预定"的超级机器人大战OG2等热门作品。但要说道真正称得上是万众瞩目的"大作"级游戏似乎暂时还没有。而且相信随着NDS的正式发售以及掌机大战的正式打响，任天堂也会在今后将重心逐渐转移到NDS之上，即使有游戏大作的开发计划，也是以优先照顾NDS为原则了。至于行货NDS的推出，根据这一年来神游公司的一系列举措来看，龙哥个人认为还是很有戏的。明年推出行货版NDS并不是没有可能，但估计至少是在下半年，不然就会与势头正旺的小神游SP产生冲突。这种搬起石头砸自己脚的做法，厂商是不会去做的。

M.G.S.3剧情答疑

在合金装备3食蛇者中多次出现了"哲学家的遗产"这个词语，而且好像整个故事也是围绕SHAGOHOD和它而展开。不过我零零碎碎的看的不是很明白，龙哥你能系统的解释一下这个东东到底是怎么回事吗？ （北京 CQC）

从整个游戏所给的信息来看，"哲学家的遗产(Philosopher's Legacy)"，其实就是美国，苏联以及中国在第二次世界大战末期为了确定战后的世界格局与秩序而联合积累的一笔巨额资金——1000亿美元。这笔资金主要是为了准备进行武器研究以及军费预算的，然而由于种种原因最后被VOLGIN的父亲所得到，其将这笔资金分散后存到了世界各地的银行之中。他死后，VOLGIN继承了这笔丰厚的遗产并建立了Shagohod以及负担Shagohod的研究计划，并准备利用Shagohod的恐怖远距离核打击能力将世界最终统一为一个整体。中国女间谍"EVA"在这次行动中也是以获得哲学家的遗产的分布地点以及Shagohod的数据资料为目的的。尽管从游戏最后ADAM，也就是OCELOT的电话来看，EVA得到的遗产情报是假的，不过凭借EVA所得的数据资料，几年后中国终于成功进行了核爆实验。这次行动中绝大部分的遗产都被美国得到。相信玩过2代的朋友应该都还记得，里面曾经多次提到过"爱国者"这个组织，他们不但资金雄厚、势力庞大，而且暗中掌控着美国的政府部门；可以说，这个组织正是美国得到"哲学家的遗产"之后的产物。而失去了"遗产"的赫鲁晓夫政府；在之后几年就下台了……金钱，难道果然是万能的？（以上剧情纯属游戏虚构）

生化剧情答疑

1、WESKER好像不属Umbrella，那么他所在于什么组织呢？2、ALEXIA与ALFRED有什么家族背景？3、WESKER与CHRIS有什么样的深仇大恨？那CLAIRE呢？4、是谁把病毒注入STEVE体内？病毒是T-VERONICA吗？ （湖北应城 杨洋）

1、未知，某神秘集团；2、他们的祖上应该是那种有着贵族背景的豪门，而到了他们祖父那一辈因与斯宾塞家族合作发现了被深藏于南极冰层下的始祖病毒——这也是生化中所有灾难的根源，我们在各代中见到的各种病毒都是它的变体。回到之前的话题，于是这两家就开始秘密改良这种病毒并依此研制生物武器。但到了他们的父亲Alexander那一代，由于亚历山大缺乏能力，并且有些刚愎自用，所以导致家道开始衰落，而当初本来是共同创建的Umbrella公司大权也逐渐全部被斯宾塞夺走。其实这一对兄妹，本身就是为了振兴家族的人工培育体，所以他们也相当憎恨自己的"父亲"，而Alexia就在长大后把Alexander当成了病毒试验体；3、Wesker要背离Umbrella另做他投，而当时的"暴君"Tyrant初作型就是他投靠的"献礼"，为了使这份砝码更有分量，就需要收集它的实战数据，于是Wesker就把S.T.A.R.S.的队员诱到了洋馆，这也就是生化1的故事。但他的这个计划，却被Chris他们毁掉了：他们抽飞了Tyrant，使Wesker落了个两手空空。而Chris那一方，仇恨Wesker就更是不用说了吧。至于Claire，她其实之前跟Wesker没有任何直接的冲突，只不过正邪不两立……4、这是Alexia干的，病毒正是改良过后的T-veronica，只不过人体要适应这种病毒除了控制计量之外还需要经过极长时间的冬眠蛰伏（就好像Alexia她自己一样），而Steve则应该是一次被注了较大剂量，才有了那么猛烈的变异。

7万型PS2硬件答疑

1、最近出的超薄PS2和原先50000型系列比较，从整体性能看哪一种优越？2、超薄PS2在体积缩小的同时，会不会对散热效果产生影响？3、PSP发售时，PS2会不会再次降价？ （七喜小子）

1、与5万型PS2相比，这次的7万系列最明显的变化就是体重和质量都有了很大的减小。据索尼官方宣称，主机的零件数从以往的1614个减少到了现在的1216。由于体积大幅缩小，因此外面各插槽以及按键的位置与功能都有不小改变。从正面来看，两个手柄接口与两个记忆卡接口仍然差不多在老地方，不过开仓键从以前的最右侧移到了最中央，之前开仓键的位置则改为集开、关、RESET于一身的电源键了。特别值得一提的就是，以前PS2的光盘放置都是出仓式，而这次则采用了仓盖式。当按下开仓键后，仓盖就会缓慢向上弹起，在大概90度的地方停下。针对这一变动，索尼的解释是为了在机器竖放的情况下，为方便玩家取放游戏光盘而做的贴心设计。如果要关仓的时候只要推下盖牢即可。由于前面的电源键包含了开关电源的功能，因此原本在主机后面历来的开关键就给取消了。单纯的说到主机性能的比较，7万系列与之前推出的5万等型号的主机并没有什么差别（EE与GS集成的设计最初始于PSX，但与性能无关）；它们的最大卖点是便携性与时髦的外形设计。



↑开仓键与电源键的位置及功能都有不小的变化。

为了尽量减小体积，以前的大风扇也没有了，运行的时候几乎听不到噪音。内置网络功能，有显示网卡地址的选项；其内置的DVD PLAYER，版本为3.10。此外，在系统设定的画面里，还有关于无线手柄的设置。不过不同型号的无线手柄在按键同按时所对应的不一样，有PS2无线手柄的玩家需要注意这点。

2、这次为了尽可能缩小7万系列主机的体积，内部的零件数量除了尽可能简化之外，主板的集成度也有了进一步的加强。与之相对应的就是，单位空间内由于电子元件的工作而散发的热量也不可避免的会增加。而且，散热用的风扇也小了不少，虽然过去的噪音问题基本解决了，但风扇功率的减小也就意味着散热效率的降低。可以说，7万系列PS2在散热方面有着不小的问题；虽然官方的说法是只要不长时间连续运行就没问题，不过相信大部分玩家玩起游戏来很可能就收不住手。索尼的产品，求的是时尚，而不是耐用；如果想要两全其美，就只能是我们自己在平常要注意多加爱护了。

3、作为便携机的PSP与作为家用主机的PS2两者并没有冲突，而且PS2前一段才降完价，短期内是不会再次降价的。下一轮的降价估计是在XBOX2与GC2发布的时候，作为遏制手段而使用。



↑放入光盘后的情形，一张光盘差不多就占了7万型PS2一半的面积。



号外！号外！喜欢绘画和一直以来支持《大墙画廊》栏目的朋友们注意了！自2005年第二期开始，原先的金银铜奖变更为“最佳美工奖”以及“最佳创意奖”两项，获奖作者将会得到奖金120元！！其余画稿也将按照画稿质量得到40到100元不等的稿酬。大家想要展示自己的画功吗？尽量发挥自己的才能吧！

↓D.N.Angel 广西 章钢
人物的神态被表现得淋漓尽致！完全符合漫画原著所要表达的意思。只是构图过于紧凑有种让人透不过气的感觉。

最佳美工奖

最佳创意奖



↓芭蕾娃娃 上海 李畅宁
一期登你两幅作品其实也是比较为难的，因为你的画稿都不是游戏人物，这有背大墙的初衷，是画得不错不忍弃用，下次不要让我失望哦！

↑樱 山东 刘聪
看得出你在头发上下了很大的功夫，可是樱的头也太大了吧！这种几乎与肩同宽的比例如果画成全身Q版也许会更可爱。

↑树之精灵 北京 安文敏
画工堪称一流！特别是背景的树木，尤其逼真！虽然画的是《神乐传说》中的树妖，但是原创的成分更为人物形象增色！

↓男人就要开吉姆!!! 浙江 鲍炜
从你给画稿起的名字就能看出你绝对是吉姆饭呀！画得不错，机器人面部的透明效果还有天空和白云的感觉都画得十分到位！



↑钢之炼金术师 云南 黄乐杰
你想要表达的意境我能够体会，可是构图的比重没有把握好，左边偏重右边太轻。还有就是画得比较粗糙，尝试细致一些吧。



↑FF7 广西 苏敬鑫
黑白的画稿上唯有眼睛着以颜色的画法倒是有些创意，可惜颜色太简单，三个人都是黄眼睛吗？简洁的线条效果很好！

三栖下午茶

香·醇·新·滋·味

鲁邦三世

嘿！那小子真帅

□文／找不着北　□责编／飞月

LUPIN THE 3rd

鲁邦三世——怪盗绅士鲁邦一族的第三代。基本资料不详，有着高超的射击、化妆等能力。智商300的天才。基本上只要是他想要的东西就没有得不到的。唯一的缺点是看到美女就大脑短路，不过好色这个缺点不但没有让他变得让人讨厌，反而让人觉得他风流倜傥。

时间：伸手不见五指的夜晚（也许有月亮，也许有星星）

地点：某某富丽堂皇的博物馆（也许有警察也许有警车）

人物：万年不变的…………警察与小偷（也许有美女也许有宠物）

如果你看到空中有羽毛落下，还有那帅气得让人心动的脸，不用怀疑一定是DARK，如果你看到的是三个姿态婀娜的身影，那一定是传说中的猫眼三姐妹，如果对方带着一脸欠扁的色色的笑，不用说那是神谷。如果穿着洁白的斗篷，酷到极点，乘着滑翔翼，那多半是怪盗基德，从魔幻到现代，从过去到如今，永远都没有办法调和的自然是警和匪，永远被人传颂的自然是那些耍得警察团团转的盗贼们。

那暗夜的身影配合了或远或近的警灯勾勒出的永远都是那帅帅的轮廓。

嘿！那小子真帅！

竹板这么一打啊！别的咱不夸，夸一夸天津的……（飞月：你再贫就真的打得你找不到北）好！闲话少叙，书接上回。我们今天先暂且放下这侠盗帅哥、小偷美女以及可爱的包子脸不表，单单说一下这个叫鲁邦的以及他的子孙们。据中国古代历史上记载，此人天生聪慧，不仅在建筑业甚至航天业都做出过巨大贡献，其发明的斧子……咳！那个是鲁班。而我们今天要说的是鲁邦，也许你会说，他们之间有什么联系呢？答案是：他们的名字里都有一个"鲁"字，这个"鲁"字有四种写法，你不知道吗？我写给你看吧……（飞月：我这里只有一种写法，就是你在歪歪下去就扣除全部的稿费）咳……也许诸位对这个长着一对毛毛手，表情多变，其动作和行为充分证明了人类是由猴子进化而来的男人非常的陌生，那些看惯了帅哥美女和矢泽爱笔下的可爱猴子的人大概早去一边吐去了。但是这个叫鲁邦三世的人背后却有着不得不说的故事……

自从1967年在日本双叶社漫画周刊ACTION上开始出现这部名为《鲁邦三世》的作品以后，怪盗鲁邦的星光大道也就正式宣布开始了。这个以异国为背景的故事，讲述了怪盗鲁邦历险的传奇。作品虽然在连载之初就受到关注，但是真正让他大红大紫，猴子变孙悟空的不是唐僧而是一大批年轻的动画制作青年，当时的那些年轻人几乎将所有的热情都投注到了这部TV动画上，于是在日本平地刮起了一阵鲁邦三世的旋风。一时间鲁邦三世俨然成了日本的007，他的机敏，他的历险，他遇到各色的美女，他挑战各种惊险。这个以幽默轻佻、身手不凡为最大特点的猴子，戴上紧箍咒摇身一变就成了众人崇拜的偶像，果然这金圈还是改装的好啊！让我们记住那些曾经为它镀过金的人们吧！他们的名字是：高田熏、宫崎骏、出崎统、近藤喜文、美树本晴彦……就是这些如今已经成了大师级的人物在早期一起掀起了这场关于怪盗的革命。



TV动画的热播带动了剧场版的火爆，这种一加一等于无数的宣传影响就此变得一发不可收拾。而此后已经形成惯例的每年一次的TV特别版更是让鲁邦三世这个名头成了最显眼的金字招牌，于是这个猴子一样的男人才能和真的007一样成为一个不老的传奇。可是到底这《鲁邦三世》好在哪里呢？

故事的人物设定好。都说这"龙生龙、凤生凤，老鼠的孩子会打洞"。主角鲁邦出生在一个小偷世家，这一族传到他已经到了第三代了。年龄、国籍等全部资料都不清楚，据说连鲁邦自己都不清楚，具备了作为主角的一切优点，模糊的过去，聪明的头脑，智商高达300，射击、变装、操纵装备的能力都是绝对的一流。除了比较贪色以外基本没有其他缺点，（这点和《城市猎人》的寒羽良倒是蛮像的）虽然手上过分生长的汗毛和脸上的宽鬓角总让人觉得他有着返祖现象的典型特征，但是就是这么一个猴子样的家伙不知力破了多少黑暗势力的阴谋，永远有着青春与活力，永远担任着一个人拯救全世界的主角，永远有着用都用不完的正义感，永远活跃在你我的心里。

都说这一个好汉三个帮，红花也要绿叶扶。如果只有鲁邦一个人似乎也没什么看头，有了个性鲜明、魅力十足的配角才让这个作品显得充实而饱满。从拔枪到射击只要0.3秒的超一流职业枪手次元大介一直是鲁邦最好的拍档；由敌化友的剑术高手石川五右卫门是鲁邦的好助手；随时准备逃跑的拜金女郎峰不二子则为整部作品增添了那么点柔情的色彩，整天嚷嚷要抓到鲁邦的钱形警官则完全是起到了搞笑的作用。这五个性格鲜明的人物将这台侠盗义胆力挫黑暗势力的大戏唱得是有声有色的。

故事好，画面好。有了个性的人物自然还要有悬念迭起的情节来牵引其中，这样故事才不显空洞。鲁邦的系列故事，无论是剧场版还是TV的特别版画面的质量和视角的选择都是有很高水平的，也许是因为作品是以美国大都市为背景，所以很多地方都带有美国的色彩，里面流畅的巷战和汽车追逐的场面已经绝非是现如今的一些量产型的动画所能比的。只是很可惜的是，因为年代过分久远所以其早期的TV版在国内几乎已经绝迹，现在市面上还能看到的多是剧场版和TV版的特别篇。画面夸张的动作以及有点略带嬉皮的风格我们在以后的《COW BOY》里都能看到类似的感觉，看来这份早期的酷影响了不少日后的作品。



对于这样一部诞生30多年的作品，这部日本动漫史上有着不死传说之喻的传奇，鲁邦那被人们称为"充满浪漫情怀的痞子生活"自然备受游戏开发商的青睐，早期那曾经以《鲁邦vs复制人间》为蓝本改编成的射击游戏，其制作水平自然都不能与后来推出的《深海秘宝》的制作水准相比，而近期推出的《染血的哥伦布的遗产》更是让人万分期待的大作。鲁邦与峰不二子再次联手，这次两人的目标是推算价值10,000,000美元的"哥伦布航海日志"。此外，11月25还推出了另一款以《鲁邦》为主题的家用柏青哥PS2游戏《主角是钱行！》。作为"slootter up Core"系列的第5弹，新作和选用不二子当主角的前作一样再次启用了一个配角。看来这鲁邦的圣火不但能燃烧下去，就连那些配角们也开始跟着越烧越旺。就让我们一起跟随着这只长命年轻的猴子去感受更多精彩的冒险吧！

GAME BAR

闲 聊 游 戏 吧

京城的白天果然变得好短了，下午4点多钟的时候天色就已经昏黄，暗淡中竟然令人心生几许不知所措的茫然。所谓触景生情，在这个都市里忙碌奔波之余，陡然间停住脚步之时却发现已经找不到当初的方向。

别以为我在无端突发感慨，小夜子前两天就发生了这种事。唔，再明确点儿说就是我迷路了……当时自己突然间很想去老北京的胡同里钻一钻，然后……就在里面走丢啦，我悲哀地发现原来自己真的是个路痴。当时也是几乎已黑透的天，我有些慌张地站在那里，甚至有一些悲凉。但突然间远处的昏暗中亮起了灯光，那是怎样的光明啊。

所以本期的主题就是灯光。在那里有家的温暖，那里是家的方向。

□唯夜

潮流，抑或悲哀？

很久没玩真三国无双了。那天重新把三代猛将传的碟放进托盘，打算重温一下达人难度下虎牢关桃园三连星的恐怖，谁知旁边的朋友突然惨叫起来，求我换个游戏玩，理由是“自己打了很长时间，看别的小孩打了更长时间，不想再受刺激了”。无奈，只得作罢。而且我自己确实也已经对达人以外的难度失去了兴趣，回想起当初练角色能力时那段孜孜不倦的日子，竟有些恍若隔世的感觉。

成功融合的大杂烩

如果时间退回到三年前，以比较冷静的眼光看一看无双系列的源头和成功诀窍，还是很能令人深思的。因为就是这样一个算得上是划时代的ACT系列，其各方面要素，竟几乎没有是原创的。张弦前辈曾经就“多角色甚至BOSS角色使用可能”以及“爽快感的体现”阐述过真三国无双系列的热卖原因；而如果再仔细琢磨一下，就能找到它其余要素的来源。

应该说在真三国无双之前，以3D模型为地图构架、以玩家扮演的角色进行一对多甚至一对N的动作游戏几乎没有，真三国无双则填补了这个空白，带给了玩家那种“一骑当千”的快感。但是实际上，在大型地图上以单人对抗多人的系统，早在Diablo（暗黑破坏神）里就已经开始运用了；而且就连敌兵的行动方式也是来自Diablo的：没有明确任务的敌兵有以其视野为限制的活动范围（区域防守？），只有玩家操纵的角色进入这个范围，敌兵才开始作出移动及攻击动作（盯人防守？），玩家一旦离开这个区域，敌人又会退回到初始位置。至于战场上随机出现的物品，其种类和等级的不确定性更可以说是相当接近Diablo，这种设定和Diablo一样，也是为了增强重复可玩性。

不过“暗黑破坏神”作为一款比较典型的美式鼠标A·RPG，它的任务虽然花样百出，但只有很少几个任务是要求玩家在较短时间内消灭敌人以保护仲间的，其它很多任务都可以在比较充裕的情况下慢慢打。而在无双系列中，玩家要维持战局就必须奔走于地图各地，完成各种层出不穷的任务要求，经常搞得身心俱疲。但这种作战方式正体现了光荣在战略游戏上的把握能力，在其它即时操控的游戏中（例如“信长野望”的某些版本和“钢铁的咆哮”系列）也经常可以看到这种思想的体现。

无双系列现在已经成了一大类动作游戏的代名词，实际上它的操作方式来源于DC上的名作——梦幻之星网络版。相同的视角，L键的追尾、R键的切换；以及明确的、在较高标准上要求节奏感的按键型轻重攻击（以及附加的属性攻击等等），再加上制作者的关系……实在是很难让人不把这两款作品联系起来。虽然这个系列从严格意义上讲算是个大拼盘，但天下游戏同样也是一大抄，而光荣算是抄得相当巧妙的。它不仅在保证了一定程度严密性的前提下表现了出色的爽快感，更依靠三国这段历史又重新树立了很多鲜明的形象。最重要的是，真三国无双系列可以满足不同水平玩家的需要：动作高手可以凭借高超的技术在达人难度的战场上穿梭，菜鸟也可以通过虐待低难度的敌人以轻松获得爽快感，甚至同人女都喜欢恶搞其中俊美的人物。

但是实际上，系列看似繁荣的背后却存在着不少问题，接下来我们就以这为核心来分析一下。

繁荣背后的暗流

首先从系列自身来看，它的背景设定以及人设都基本算是现实的历史题材，但里面确实还存在一些和现实相差很大的地方，其中比较明显的就是枪的使用。众所周知，“枪扎一条线”，但是游戏里却基本上是“枪扫一大片”。即使是小强、吕蒙、月英一类使用戟类的武将，他们的武器实际上也不应该有那么大的杀伤范围，因为戟的范围攻击已经被历史证明不够实用，而全部被长刀所取代。在这一点上，CAPCOM的怪物猎人做得就比较好。



游戏要突出人物之间的差别，所以所有武将的动作模型很少有重合的，这自然是好事，但是这种相对更接近FTG的设定造成了人物间的平衡性很差，个别武将霸道至极，而有些武将则几乎无法使用。

另外，由于游戏中的任务十分频繁，而系统又没有对此作出足够的提示，即使是相对熟悉三国历史的中国玩家，有的时候也会摸不着头脑。本来真三国无双系列就对武将的移动速度有比较高的要求，



如果玩家因为四处乱跑而导致游戏结束，或多或少也有系统本身不够体贴的缘故。至于杂兵和武将AI水平的设定，更是各种意见都有。不过因为不同的游戏难度在很大程度上体现了敌人智商的差别，所以还是可以让人接受的。毕竟这是一款动作游戏，敌人过于弱智会严重降低游戏乐趣。

还有一个问题是光荣的老毛病，就是同一个游戏系列反复不停地推出续作和加强版，即使是fans，有时候也会对这种频繁的“推销”感到厌烦。尤其是《真三国无双3 帝国》的推出，遭到了相当大的非议。以上这些是以高标准来衡量真三国无双系列时发现的部分问题，但是更为严重的问题并不是来自于光荣自己，而是那些没有条件实现他们自己创意的“跟风”小厂商。自从352（真三国无双2的通俗简称，其它可以类推）大卖以来，很多厂商闻风而动，纷纷推出操作方式极其类似的ACT，但很可惜，这些游戏根本没有搞清楚真三国无双系列热卖的原因。

前面提到过，这一系列之所以能有很好的销量，原因在于它对历史的再演绎（如可以使用与史实无关的武将进行战斗），以及建立在一定的严密性基础上的、到位的爽快感。而它的画面并不出众，甚至在画面里人数太多的时候会出现严重的拖慢现象。但是很多厂商认为，这类ACT只要把画面做好就容易获得市场，结果就是很多仿制ACT盲目追求漂亮的画面和CG，其他要素却相当糟糕：要么手感低劣让人晕头转向，要么游戏构架发展如白开水令人毫无投入感。这种水平的ACT，其销量自然可想而知。而近两年以来ACT在实质上的不景气，也跟这类仿制游戏的劣绩有关。

光荣的应对策略

但光荣不愧是老牌厂商，面对接踵而来的不利

状况，不慌不忙地抛出了应对措施，这就是后来的战国无双及其猛将传。战国无双部分解决了真三国无双系列（尤其是353）存在的问题，例如重新把武将的能力极限设定成有差别（虽然在猛将传里可以达到限界突破，但那需要非常大的付出）、加强了据点的战略性，以及音乐的可听性进一步提高等等。而战国无双最大的改变，就是在武将培养中加入了类似于技能树的系统，很多在真三国无双需要装备对应道具才能具有的特殊能力在战国无双里可以通过修炼来获得。当然，基于不同的攻防能力与攻击方式，每个角色容易修得的技能也有差别，而某些技能之间也存在着相斥性。更重要的是，在战国无双原作里的武勋达到极限之后便无法再继续获得技能点，而基本能力的增加量和战斗成果直接相关，因此玩家要想把人物能力与技能学满，就要认真打好每一仗。这和真三国无双那种相对简单的挣武勋又有了本质上的差别（可惜在战国猛将传里这个特点又被取消了）。





当然，战国无双客观上也存在着一定的问题，例如画面的整体风格比较暗、爽快感相对不足、角色的平衡性进一步弱化等等。而且，无论它再怎么在系统上作出修正，也终究只能算是三国无双系列的衍生作品。这种“局部改革”在创意上的价值、以及它对ACT整体的进一步发展提供的影响力都相当有限。

应该说，相比CAPCOM这种长年依靠动作游戏吃饭的厂商，光荣的ACT更多的卖点不在于非常严密的动作要素，而是相对更容易实现的爽快感，以及它更擅长的领域——战略性。但再怎么说，缺乏更多变化而且可以重复挑战以加强实力的关卡，给人最终的挑战性确实不足（从这个角度看，修罗模式才是王道？）。但是光荣把各种游戏要素重新选择并组合出新类型游戏的能力确实很强，希望它能在三国无双这个系列的潜力开发完之前，就能给业界提供出更好的灵光来吧。　□文/东谷小雪

传说，永恒的传说

传说，又见传说。

神乐传说终于还是出了PS2版，钟情于传说系列的索尼派玩家里昂•三弦同学兴高采烈，于第一时间省下两天的早饭钱从某游戏店中入手该作，并在回家后立刻打电话邀同为传说系列fans的我与其同乐。有游戏可以白玩我自然满口应允，于是骑车直奔三弦家，一路之上把一辆即将散架的破车蹬得呼呼生风。神乐传说之中的确仙乐飘飘，开场音乐便几乎将我感动的一溜儿跟头。宏大的数字低音将短笛轻灵的声响缓慢而又稳重地托起，撩拨得我耳膜上所有的细胞都美美地舒展了开来。游戏过程中的音乐也是近乎天籁，庞大的管弦乐团充分地将游戏中各个地点需要的气氛烘托得淋漓尽致，每一件乐器的灵魂都完美地融入了游戏的场景之中，实在让一贯对游戏配乐要求苛刻的我叹为“听”止。

神乐终于变成了3D，看来技术的潮流的确强大，无论是谁都无法免俗。不过好在人物建模方面还是用了卡通渲染且画风依然清新自然，否则的话这次的传说就真的要变得让我一点儿都认不出来了。

于是里昂·三弦同学手抓手柄眼盯屏幕，还时不时向桌子上的攻略瞟上两眼。前不良少年罗伊德便在三弦的控制之下寻找着拯救玛娜的途径，然后在不知不觉之间走向自己的英雄之路。虽然剧情框架看起来的确足够老套，然而南梦宫的剧情设计者们却有能力一次又一次地将这个传说系列几乎是一直沿用下来的冷饭框架加入新的调料，让某些玩家们一次又一次心甘情愿地掏出钱包。

里昂·三弦自然便是这个“某些玩家群体”中的一分子，虽说买的不是正版，但“好歹也是有塑料壳的那种，比用纸袋儿随便一装的那种贵多了！”于是三弦同学逢人便说老子是真正热爱传说系列，老子是真正向其中下了血本的！于是我便大汗，每当三弦用右手食指向我点指且曰此公也是传说系列的饭斯时我便低头不语，难堪的几乎撞墙自尽。

闲着没事儿的时候，常常和三弦讨论传说系列中究竟哪一作最好玩这样的问题。三弦认为凡是最新出的，必然是最好的，因而此公便曾先后指认“永恒传说”、“世界传说之换装迷宫”以及“宿命传说2”乃是他心目中唯一的牛X作品。而我则不同，这么多年来，我一直认为永恒传说才是真正的永恒经典。每每此时，三弦便要嘲笑我是个喜欢怀旧的多愁善感之辈，而我则奋起反唇相讥道他乃是见异思迁的无良之徒。于是双方言语便开始在争执的过程中逐渐恶俗下来，最终演变成人身攻击了事。



其实永恒传说我通关了好几次，从一开始的只打主线剧情到后来的分支剧情隐藏迷宫隐藏精灵全收集，我一直都保持着相当高的积极性。这对于玩游戏一般只注重数量而不注重质量的我来说，的确算是一个不小的奇迹。男主人公里德与女主人公法拉在天文台上看到了诡异的光亮，而后便在一架坠毁的飞船中邂逅了来自另一个世界的少女梅露迪，两个人为了能够弄明白这个说着令人匪夷所思语言的少女究竟是什么人而踏上了他们的冒险之旅。后来捍卫真理的大学士吉尔也加入了队伍，至此为止，两男两女的传统队型便确立完毕。冒险队伍不停地在两个世界之间穿梭着，漫长的冒险之旅中自然会有爱情发生。里德与法拉自幼便青梅竹马，因而走到一起也必然是迟早的事。而梅露迪与吉尔这两个小知识分子（汗）也便在一次次的争吵与误会之中逐渐互生了爱慕之情。在大地图上的时候选择露营，四个人之间的聊天内容平淡却又有风趣，似乎一切都像传说中的现实生活，丝毫不会让人感到陌生。

在魔王城堡的最深处，里德发动了极光壁，将破坏神的全员即死攻击“深渊什么什么”完全破坏，一切渐渐模糊下来，再然后通关画面便渐渐地浮现出来。究竟是什么样的原因能让我这个丝毫没有耐心的家伙将一部3CD的大型RPG连打好几轮？这一切我想都可以在结局动画中找到答案：里德躺在沙滩上静静仰视天空，法拉突然兴冲冲地跑到他的面前，原来他们要去另一个世界去探望吉尔与梅露迪。巨大的飞空艇穿越了时空，在星海之中渐行渐远，另一片光明在远方等待他们，我似乎能够从那片光明中看到吉尔与梅露迪恬静的笑容。

就是喜欢这种毫不做作的剧情，一路之上没有生离死别，没有海誓山盟的对白，然而无论是友情或是爱情却都让人感到十分的稳定与安全。尤其是那个十分生活化的结局，没有露骨的感情表露，玩家们的心中却不自觉地便弥漫起了一阵温馨。多年以前，擅长早恋的同桌里查·零零零曾经对我说过只有平淡如水的爱情才能长久。此言之于游戏，同样不假。

“神乐传说果然不错，简直就是我心目中的唯一经典！”里昂•三弦手握手柄朗声道，“哎，你跟那儿老闭着眼干吗啊？”

“哦哦，音乐实在好听，我在专注地欣赏。”我说，“人在黑暗之中听觉便会更加灵敏。”

我蒙他呢，其实那时侯我正在闭目怀旧，我又想起永恒传说来了。

□文/风印







PS	本刊译名：北欧战神传			
	ENIX/TRI-ACE	1999.12.12	6800日元	2格
角色扮演	CD-ROM×2	日版	1人	全年龄

月光下的铃兰——「北欧战神传」

提起ENIX公司旗下的Tri-Ace制作的游戏，也许大家的第一反应会是“星海传说”系列吧。诚然，“星海”是Tri-Ace的看家大作，整个系列都有着极高的水准，与NAMCO公司的传说系列并称为新时代的RPG双雄。但在这个公司手中，还诞生了一款决不逊色于星海系列的优秀RPG游戏，那就是我将要与大家一起回顾的不朽之作——北欧战神传VALKYRIE PROFILE（以下简称“北欧”）。

VALKYRIE，被称为北欧女战神，也叫做战乙女。她们全部都年轻貌美，平时会在天界，当某处发生大规模的战斗时，她们就会降临到战场，将人间界英勇战死的勇者之魂引领到天界的瓦尔哈拉神宫，为将要到来的“诸神之黄昏”积蓄作战力量。本作的主角雷纳斯就是众多女战神中的一名。玩家要操纵着雷纳斯在人间收集勇者的灵魂，带领他们与渗透到人间的魔族们作战，维护神的权威，并在将他们锻炼为强劲的神之战士后，把这些勇士送到天界升为神格，辅助天界的众神与邪恶的巨人族作战，最终打败邪神洛基。当满足了一定条件后，雷纳斯将会取回自己的记忆，并会向主神奥丁发起挑战！

引人入胜的开场

游戏开头有一段高素质的动画，节奏紧凑，表现力丰富，对每个人物的描写虽然都是一笔代过，但却把他们的性格与特色表现得淋漓尽致。开场动画之后，镜头一转，来到了一个荒凉贫瘠的小村庄，勤劳美丽的女孩普拉琪娜在这里过着自己清贫但又快乐的生活。但不幸还是降临到了她的头上，一天，两名黑衣人到了普拉琪娜家里与她的母亲谈了些事情就走了。晚上，普拉琪娜自幼的亲密玩伴鲁西奥来到她的窗外，告诉她那些人是奴隶贩子，鲁西奥的妹妹就是在他们登门拜访之后消失的。“普拉琪娜，快逃吧，跟我走吧！”“鲁西奥……无论到哪里，你都会与我在一起吗？……如果是那样的话，跟你到哪里我都……愿意”。黑暗中，两个年轻的身影仿佛要摆脱丛林的纠缠一般在山谷中狂奔。突然，眼前豁然开朗，两人来到了一片花的海洋，一望无际的花海在月光映照下发出淡淡的银白色的光彩，显得幽美又柔和，令人为之心醉。经过刚才的奔波与劳累，普拉琪娜的肉体与精神都已经到了崩溃的边缘，面对着突然出现在眼前的如同梦幻般的美景，她开始怀疑这里是否是人间了。“这里……难道是天堂么？”当普拉琪娜精神恍惚地踏入了花海后，鲁西奥才发现，这些美丽的花竟然是有毒的铃兰！当他冲入花海想要救出普拉琪娜时，一切都太晚了，普拉琪娜的身体过于虚弱，铃兰的毒对于她来说是足以致



命的。在鲁西奥的怀抱中，她的生命一点点的在消失。一阵风吹过，卷起了漫天的铃兰花瓣，在月光下恣意的飞舞，看起来是那么的绚烂迷人。伴随着这幅人间极景，一声带着哭腔又有些稚嫩的男子的吼叫在谷中回荡“普拉琪娜——！”从一开始，“北欧”就紧紧地抓住了玩家的心，这一段精彩绝伦的开场相信玩过“北欧”的玩家都不会忘记。

深沉感人的剧情

“北欧”之所以如此令人难忘，是与其剧情深刻的内涵有着很大关系的。首先，主角是女战神，游戏的主题就与“死亡”脱不开干系。死亡，是人类至今难以逾越的鸿沟，包含了恐惧、无奈、痛苦、挣扎，以及各种难以表达的感情，恐怕永远也不会有人能完美地描绘出死亡这一事物。游戏中有一个独特的灵魂寻找系统，在广阔的原野中闭目凝想，就能听到将死灵魂的声音，内心的独白，疯狂的叫喊，绝望的吼叫，痛苦的抽泣，各种各样的感情如潮水般涌来，压得人透不过气，同时也预感到即将发生的惨剧。虽然“北欧”这款游戏中充斥着死亡的气息，但却不会引起人的反感，相反，当游戏中的角色带着深深的悔意与不甘死去的时候，玩家们在死亡的震撼中，感到的更多的是生命的可贵与尊严。雷纳斯虽然是带来死亡的使者，但她也是新生的引路人，如同她所说的：“死神只为你们带来死亡，而我却可以帮你们开辟新的道路。”

命运弄人，是游戏的另一个主题。雷纳斯在生前只是个偏僻村庄的小女孩，她的名字普拉琪娜的意思是白金，这并不是因为她漂亮的银白色长发，而是出于她母亲的贪婪与拜金。这个村庄的人们都非常的贫穷，很多人甚至沦落到出卖自己的儿女的地步，普拉琪娜很不幸地出生在了有着一个贪婪母亲的家中，并即将步上被卖为奴隶的命运。虽然她在青梅竹马的鲁西奥的帮助下逃了出来，但最后还是在铃兰之谷中与鲁西奥生死离别。而在她被天界选中成为一名女战神之后，却要亲手收取深爱着她的鲁西奥的灵魂，并将他送往天界，这不能不说是命运对这对恋人的一种嘲弄。游戏中的大多数角色都背负着悲惨的命运，但他们在得到了雷纳斯的引导后都有了全新的发展，并能进入神的世界，这也算是一种安慰吧。

华丽精美的画面

“北欧”的画面可说是达到了2D角色扮演类游戏的一个巅峰，不管是清纯唯美的人物设定、精致的场景描绘还是充满魄力的战斗场面，都让人过目难忘。游戏中人物的比例非常大，在移动和战斗时的动作刻画极为细腻，一些小的细节，如发饰、头带等的刻画也十分精致，整个游戏就好像一部动画一样华美。游戏中的战斗画面可谓美轮美奂，招式动作过渡柔和，打击的力度感十足，每个人物的普通技都各有特色，无一雷同，能让人在战斗中得到极大的视觉享受，各种必杀技更是极尽华丽之能事，令敌人在一片刀光剑影之下土崩瓦解，或是在气势如虹的超魄力魔法下灰飞烟灭，真是痛快淋漓，令人热血贲张，并为这华美绝伦的画面而感到震撼。游戏中的场景设定也是一大亮点，庄严肃穆的瓦尔哈拉神宫，阴森恐怖的不死者之城，还有令人恍若仙境的铃兰之谷，每一处场景都会给人留下深刻的印象。

深奥又容易上手的系统

“北欧”的战斗系统与传统的RPG有较大的区别，每位角色的攻击各对应一个按键，按下相应按键后角色就会展开攻击行动，并且可以使用很多辅助的技能，这就使得战斗更加富有战略性与刺激性。当游戏中的必杀槽蓄满之后，还可以发动威力强大的终结技或大魔法，这些招式不仅拥有一招制敌的威力，还有着极为华丽的画面表现。

在“北欧”诞生将近5年的现在，很多人还难以忘记它曾带给自己的感动，那些难以忘怀的场景依然历历在目，一款优秀的游戏，就是这样能够深入人心。当我们回首再看向它时，依然会看到，在洒满银色月光的铃兰的海洋中，冷艳孤傲的女战神与柔弱的女孩的身影。 □文责/龙马

■文责/飞月

哈尔的移动城堡

■导演:宫崎骏 ■编剧:宫崎骏 ■声优:倍赏千惠子、木村拓哉、美轮明宏 ■类型:动画/幻想/爱情 ■主题歌:世界的约定 ■音乐:久石让 ■作画监督:山下明彦、稻村武志、高坂希太郎 ■美术监督:武重洋二、吉田升 ■出品:东宝映画公司



日本动画大师宫崎骏继《千与千寻的神隐》之后,又推出新作《哈尔的移动城堡》,在《哈利波特》、《魔戒》等奇幻类作品大受好评之后,《哈尔的移动城堡》自然备受众人的关注。故事改编自英国奇幻小说家戴安娜·韦恩·琼斯于1986年出版的同名幻想小说,讲述了18岁的制帽专家少女苏菲因为得罪了女巫而被变成了90岁的老太婆,饱受惊吓的她躲入到一座移动城堡中,并与为人所惧的城堡主人哈尔从互相较劲到逐渐理解,慢慢展开了一段传奇般的爱情故事。

现年61岁的宫崎骏虽然曾经屡次想退休,不过还是没办法放弃对动画的喜爱,作品在11月20日上映后,吸引了众多影迷争相观看,日本448家影院同时上映该片更是给足了面子,据称作品将在世界50多个国家陆续上映。作品的画面依旧延续宫崎骏清新童话一般的风格,音乐也仍由宫崎骏的御用作曲久石让一手包办,还请来了日本当红小生木村拓哉担纲男主角的配音。虽然该片在日本上映的票房走势良好,主办方也极力宣传该片会超过《千与千寻的神隐》,但是就在国际的反响上来看未必如此,毕竟主角由一贯清新可爱的小女孩换成了满脸皱纹的老奶奶,宫崎骏在《千与千寻的神隐》的时候就很喜欢刻画老妇人的形象,这次更是直接用90岁的老奶奶做主角,就人物造型上来说未必会被大众所接受。此外,该片在威尼斯电影节上只获得了一个特别技术奖,可见评委们也同样不是很买帐。《哈尔的移动城堡》算是宫崎骏作品中第一部真正的爱情故事,而年轻的魔法师哈尔与外表90岁的老人苏菲之间的恋爱过程是否能为众人所认同,我们还只能拭目以待,作品因为格斗场面和怪物的形象而被分到了P.G级,儿童需在家长陪同下才能观看,不知道宫崎骏听到这个消息会不会觉得哭笑不得。从《千与千寻的神隐》开始,宫崎骏似乎想探索出另一条崭新的创作之路,不知道我们什么时候才能再次延续《龙猫》一般清新的感动。



STORY 在爱国主义全盛的时代,无数的士兵们带着鲜花装饰的枪炮,在人群的欢呼声中开赴战场。荒野上,一个据说啃噬美女心脏的魔法使、哈尔的移动城堡出现了。

一名18岁的少女独自离开小镇,她就是我们的主人公苏菲。在这个位于荒野中的小镇,苏菲经营着亡父留下的帽子店,为了让每一个顾客都满意而归,她的制帽手艺日渐精湛。

某天,苏菲在街上邂逅了美貌的青年哈尔并度过了一段奇妙的时光。然而就在那晚,苏菲却中了"荒地魔女"的诅咒变成了一个90岁的老婆婆。离开家的苏菲被迫远离人群,来到了哈尔的移动城。虽然大家都谣传哈尔性情古怪,以吸取女孩的灵魂为乐,但仍然放任擅自闯入的苏菲住了下来……





—影片中对于移动城堡的描写有些复古色彩。

NW-HD3 随身听





最近,世界最大的消费电子制造商索尼Marketing针对苹果电脑(Apple Computer)的市场侵占,为了重新夺回在便携音乐设备领域的市场份额作出了相应的措施,推出可以兼容MP3的随身听NW-HD3和内置1GB闪存的NW-E99。

基于"欣赏高品质音乐"的主旨,一直以来SONY都推行特有的高音质声音压缩技术ATRAC3plus形式。然而,随着电脑的普及MP3格式日益为人所接受,为了最大限度的方便用户,SONY首次在日本发售了支持MP3格式的NetworkWalkman。

NW-HD3采用了镁合金金属外壳,内置20GB的硬盘,在硬盘保护措施上使用了G感应器机构。虽然外形与SONY10月份发售的NW-HD2基本相同,但可以直接播放MP3并利用USB来充电。使用者通过附带的"SonicStageVer.2.3",无需将MP3文件转换成ATRAC3plus格式即可将音乐从电脑拷到NW-HD3。

为了做到彻底的人性化服务,SONY方面还公布以前购买了旧型HD1/HD2的用户可以将机器送回更新,更新后可升级多种功能并支持MP3格式的音乐,费用约为2000日元左右。

另一方面,NW-E99同样兼容MP3/ WMA/ WAV,播放时间约为85小时,尺寸为55mm x 37mm x 15mm。

日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

本期游戏发售表中，家用机方面新增作品虽不多，但是会有不少大作发售。其中不乏MGS3以及GT4这样重量级游戏。便携机方面，DS与PSP登陆日本市场，使掌机领域呈现出异常火爆的局面。双方都推出数款精彩游戏，预受名单中的作品同样很值得期待。除硬件性能外，软件阵容实力的强大与否对于DS、PSP二者未来的发展走向也同样起着至关重要的作用。 □责编/布塔

PLAYSTATION 2

12月16日	钢铁前线 Ausf.B(EB精选)	PANZER FRONT Ausf.B(エンターブレインコレクション)	SLG	ENTERBRAIN
	RPG制作	RPGツクール	ETC	ENTERBRAIN
	幻侠乔伊2 暗黑电影之谜	ビューティフル ジョー2ブラックフィルムの謎	ACT	CAPCOM
	WINBACK(KOEI定番系列)	WINBACK(コーエー定番シリーズ)	STG	KOEI
	真·三国无双	真·三国无双(コーエー定番シリーズ)	ACT	KOEI
	合金装备 索利德3 食蛇者	METAL GEAR SOLID3 SNAKE EATER	ACT	KONAMI
	合金装备 索利德3 食蛇者(白金版)	METAL GEAR SOLID3 SNAKE EATER プレミアムパッケージ	ACT	KONAMI
	实况力量职业棒球11超决定版	实况パワフルプロ野球11超决定版	SPG	KONAMI
	雀士牌娘	ちゅーかな雀士てんほー牌娘	TAB	GENEX
	雀士牌娘(COLLECTORS EDITION)	ちゅーかな雀士てんほー牌娘 コレクターズエディション	TAB	GENEX
	FANTASTIC FORTUNE2☆☆☆(三星)	ファンタスティックフォーチュン2☆☆☆(トリプルスター)	TAB	GENEX
	复活传说	テイルズ オブ リバース	RPG	NAMCO
	大集合!!体感BO-BOBO	集まれ!!体感ボーボボ	ETC	HUDSON
	大集合!!体感BO-BOBO(EYETOY摄像头同捆版)	集まれ!!体感ボーボボ(EyeToyカメラ同捆版)	ETC	HUDSON
	麻将三国志	麻雀三国志	TAB	每日COMMUNICATIONS
12月22日	Kanon(BEST版)	Kanon(ベスト版)	AVG	INTERCHANNEL
	水色(BEST版)	みずいろ(ベスト版)	AVG	INTERCHANNEL
	柏德之门 黑暗同盟 II	バルダーズゲート・ダークアライアンスII	RPG	INTERPLAY
	格斗之王94 RE-BOUT	THE KING OF FIGHTERS'94 RE-BOUT	FTG	SNKPLAYMORE
	格斗之王94 RE-BOUT(特别限定版)	THE KING OF FIGHTERS'94 RE-BOUT(スペシャル限定版)	FTG	SNKPLAYMORE
	极品飞车 地下狂飙2	ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド2	RAC	EA
	指环王 中土第三纪	ロード・オブ・ザ・リング中つ国第三纪	RPG	EA
	决战III	决战III	SLG	KOEI
	决战III TREASURE BOX	决战III TREASURE BOX	SLG	KOEI
	在遥远的时空中	遥かなる时空の中で3	RPG	KOEI
	在遥远的时空中 白金BOX	遥かなる时空の中で3 プレミアムBOX	RPG	KOEI
	在遥远的时空中3&2 TWINPACK	遥かなる时空の中で3&2 ツインパック	RPG	KOEI
	IZUMO完全版	IZUMO	AVG	GOODNAVIGATE
	勇者斗恶龙&最终幻想 in富有街特别版	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリートSPECIAL	TAB	SQUARE-ENIX
	死亡打字机 僵尸混乱	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッドゾンビパニック	ETC	SEGA
	死亡打字机 僵尸混乱(键盘同捆版)	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッドゾンビパニック(キーボード同梱版)	ETC	SEGA
	Cherry Blossom	Cherry Blossom	AVG	TAKUYO
	怪盗APRICOT完全版	怪盗アプリコット完全版	AVG	TAKUYO
	怪盗APRICOT完全版(限定版)	怪盗アプリコット完全版(限定版)	AVG	TAKUYO
	K-1 PREMIUM 2004 Dynamite!!	K-1 PREMIUM 2004 Dynamite!!	FTG	D3PUBLISHER
	幕末恋华·新选组	幕末恋华·新选组	ACT	D3PUBLISHER
	夏色-星屑的记忆-	なついろ-星屑のメモリー	AVG	PRINCESS SOFT
	夏色-星屑的记忆-(初回限定版)	なついろ-星屑のメモリー(初回限定版)	AVG	PRINCESS SOFT
	巫术 帝国3-霸王の系谱-GoodPrice	ウィザードリィ·エンパイア3-霸王の系谱-GoodPrice	RPG	STARFISH
28日	GT赛车4	グランツーリスモ4	RAC	SCEI
12月预定	信长的野望Online-飞龙之章-	信长の野望Online-飞龙の章-	MMORPG	KOEI
	信长的野望Online-飞龙之章-升级版	WINPS2 信长の野望Online-飞龙の章- アップグレード版	MMORPG	KOEI
	SuperLite 2000 TABLE 目标!冠军	SuperLite 2000 テーブル めざせ!	TAB	SAMMY
	哥斯拉怪兽大乱斗 地球最终决战	ゴジラ怪兽大乱斗 地球最终决战	ACT	ATARI JAPAN
	FIFA完全足球2	FIFAトータルフットボール2	SPG	EA
其他	120日元(暂定)	120元(暂定)	ETC	INTERCHANNEL
	空中三角力量-蓝翼骑士-	AIRFOCE DELTA -BLUE WING KNIGHTS-	SLG	KONAMI
	天使之羽-黑之残影-	Angel's Feather-黑の残影-	AVG	GNSoftware
	装甲核心 方程式前线	ARMORED CORE FORMULA FRONT	SLG	FROMSOFTWARE
	雅典 2004	ATHENS 2004	SPG	SCEI
	死神	BLEACH	ACT	SCEI
	BREAKER	BREAKER	MMOACT	TECMO
	BuzzRod-垂钓幻想-	BuzzRod-FISHING FANTASY-	SLG	STARFISH
	Catan	Catan	MMOTAB	CAPCOM
	恶魔猎人3	Devil May Cry 3	A·AVG	CAPCOM
	源氏	GENJI	A·AVG	SCEI
	梦幻骑士4 回归	GROWLANSER IV Return	S-RPG	ATLUS
	GUISARD Revolution-思念围绕着我们-	ガイザード レボリューション-我らは想いを身に纏う-	AVG	KID
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	NANA	NANA	SLG	コナミ
	OZ(暂定)	OZ(暂定)	ACT	KONAMI
	女孩万岁R15	GIRLSブラボーR15	AVG	角川书店
	Rim Runners	リムランナーズ	AVG	FOG
	天马计划 机动战士高达(暂定)	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム(暂定)	ACT	BANDAI
	浪漫沙加-吟游之歌-	Romancing SaGa -Minstrel Song-	RPG	SQUARE·ENIX
	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	S.L.A.I-STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL-	S.L.A.I-STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL-	ACT	KONAMI
	STRIKERS1945 I & II	STRIKERS1945 I & II	STG	TAITO
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	百人斩少女	あずみ	ACT	ESP
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン イン ザ ダーク-ザ ニューナイトメアー	AVG	CAPCOM
	伊苏3-来自伊苏的奇迹-	イースIII -ワンダラーズ フロム イース- タイトー	RPG	TAITO
	永远的ASELIA-永恒之剑的精神-(暂定)	永远のアセリア-The Spirit of Eternity Sword-(暂定)	SLG	日本-SOFTWARE
	大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学园ヘヴン おかわりっ!	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划-心之绊-	家族计划-心の绊-	AVG	INTERCHANNEL
	钓鱼 绝妙的旅行	川のぬし钓り ワンダフルジャーニー	RPG	MMV
	GUNHEARTS	ガンハーツ	AVG	IDEAFACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记(暂定)	キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定)	AVG	角川书店
	绚烂舞踏祭	绚烂舞踏祭	SLG	SCEI
	高速机动队-世界超级警察-	高速机动队-World Super Police-	RCG	JALECO
	钢铁的女朋友2nd	钢铁のガールフレンド2nd	SLG	Broccoli
	黄金眼 黑暗特工	ゴールデンアイ ダーク・エージェント	A·AVG	EA
	模拟人生	ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ	RPG	EA
	西部之侍-活剧侍道-	サムライウエスタン-活剧侍道-	AVG	SPIKE
	兽王记-PROJECT ALTERED BEAST-	兽王记-PROJECT ALTERED BEAST-	ACT	SEGA
	儿雷也见参!	儿雷也见参!	ACT	CAPCOM
	新纪幻想频谱灵魂 II	新纪幻想スペクトラルソウルズ II	S·RPG	IDEAFACTORY
	新世勇者大战	新世勇者大战	S-RPG	ATLUS
	新选组群狼传	新选组群狼传	ACT	SEGA
	超级猴子球 豪华版	スーパーモンキーボール デラックス	ACT	SEGA
	圣灵机2	圣灵机ライブレード2	SLG	ウィンキーソフト
	绝体绝命都市2-冰封地记忆-	绝体绝命都市2-冻てついた记忆たち-	AVG	IREM
	我们、…他如是说	そしてぼくらは、…and he said	AVG	INTERCHANNEL
	死亡淡入 铁拳：尼娜威廉姆斯	デスバイディグリーズ 铁拳：ニーナウイリアムズ	ACT	NAMCO
	告别月夜	ツキヨニサラバ	ACT	TAITO
	天外魔境III 泪	天外魔境III NAMIDA	RPG	HUDSON
	天星-剑之命运	天星-SWORDS OF DESTINY	ACT	MMV
	汤姆克兰西系列之幽灵行动 丛林风暴	トム·クランシーシリーズゴーストリコン ジャングルストーム	FPS	UBI
	啪啪 耳朵和尾巴地故事	ぴゅあぴゅあ 耳としっぽのものがたり	AVG	DATAM
	最终幻想7 归来少年	ファイナルファンタジVII アドベント チルドレン	CGMOVIE	SQUARE·ENIX
	幻影王国	ファントム·キングダム	S·RPG	日本-SOFTWARE
	风云幕末传	风云幕末传	ACT	元气
	魔法门 毁灭之日	マイトアンドマジックデイ·オブ·ザ·デストロイヤー	RPG	IMAGINEER
	MABINO×STYLE	マビノ×スタイル	RPG	KID
	斑雾	ムラギリ	AVG	インターチャネル
	合金之狼REV	メタルウルフREV	AVG	PrincessSoft
	怪物猎人G	モンスターハンターG	A·RPG	CAPCOM
	义经英雄传	义经英雄传	ACT	FROMSOFWARE
	Radiata Stories	ラジアータ ストーリーズ	RPG	SQUARE·ENIX
	可爱偶像	らぶドル-Lovely Idol-	AVG	PrincessSoft
	LOOP SEQUENCER音乐世代	ループシーケンサー ミュージックジェネレーター	ETC	SUCCESS
	诗之公主	ルーンプリンセス	AVG	PrincessSoft
	LEGENDS激斗! 圣战	レジェンズ激斗! サーガバトル	RPG	BANDAI
	洛克人X8	ロックマンX8	ACT	CAPCOM
	荒野兵器 四度引爆	ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	RPG	SCEI
	旺达与巨像	ワンダと巨像	AVG	SCEI

XBOX

12月16日	罪恶工具ISUKA	ギルティギア イスカ	FTG	ARCSY
	武装雄狮 联合打击	GUNGRIFFON ALLIED STRIKE	ACT	TECMO
	怪物史莱克2(XBOX全球合集版)	シュレック2(Xboxワールドコレクション)	ACT	MICROSOFT
	SWAT：Global Strike Team(XBOX全球合集版)	SWAT：Global Strike Team(Xboxワールドコレクション)	ACT	MICROSOFT
22日	合金之狼 混乱	METAL WOLF CHAOS	ACT	FROMSOFTWARE
其他	Forza Motorsport	Forza Motorsport	RCG	MICROSOFT
	翡翠帝国	Jade Empire	RPG	MICROSOFT
	Kameo	Kameo	AVG	MICROSOFT
	奴隶之主	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	洛基：传奇	Rocky：Legends	FTG	MICROSOFT
	RUNEBRID	RUNEBRID	S·RPG	TAKUYO

其他	OutRun2	OutRun2	RCG	SEGA
	SPIKEOUT Battle Street	SPIKEOUT Battle Street	ACT	SEGA
	素敌(暂定)	Sudeki(暂定)	ACT	MICROSOFT
	X战警传奇	X-Men Legends	ACT	MICROSOFT
	极限泡泡龙	ウルトラパズルボブル	PZG	TAITO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEAFACTORY
	加奈-妹妹-	加奈-いもうと-	AVG	パンサーソフトウェア
	CAPCOM格斗大乱斗	カプコン ファイティング ジャム	FTG	CAPCOM
	超级猴子球 豪华版	スーパーモンキーボール デラックス	ACT	SEGA
	火爆刑事BATTLE STREET	スパイクアウト バトルストリート	ACT	SEGA
	星球大战 共和国突击队	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	STG	EA

NGC

12月16日	幻侠乔伊2 暗黑电影之谜	ビューティフル ジョー2 ブラックフィルムの謎	ACT	CAPCOM
	实况力量职业棒球11超决定版	实况パワフルプロ野球11超决定版	SPG	KONAMI
	大金刚 密林节拍	ドンキーコング ジャングルビート	ETC	任天堂
	大金刚 密林节拍(鼓同捆版)	ドンキーコングジャングルビート(鼓同捆版)	ETC	任天堂
	超级机器人大战GC	スーパーロボット大战GC	SLG	BANPRESTO
12月22日	极品飞车 地下狂飚2	ニードフォースピード アンダーグラウンド2	RCG	EA
	指环王 第三纪	ロード オブ ザ リング 中つ国第三纪	RPG	EA
1月27日	生化危机4	バイオハザード 4	AVG	CAPCOM
其他	家园	HOMELAND	RPG	CHUNSOFT
	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM
	黄金眼 侠盗特工	ゴールデンアイ ダーク・エージェント	A·AVG	EA
	火炎纹章 苍炎的轨迹	ファイアーエムブレム 苍炎の轨迹	S·RPG	任天堂
	赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A·RPG	任天堂
	大玉	大玉	ACT	任天堂

GBA

12月16日	Duel Masters3	デュエル・マスターズ3	SLG	ATLUS
	蛋糕之城	リトルパティシエ ケーキのお城	AVG	MTO
	绝体绝命 天才爷爷3-没有尽头的魔物语-	绝体绝命 でんぢゃらすじーさん3-果てしなき魔物语-	A·AVG	KIDS STATION
	谜之钥匙与真实之门	なぞのカギと真实のトビラ	A·AVG	KONAMI
	小狗的世界	わんこ・みっくす-ちわんこワールド-	AVG	TDK CORE
	机兽新世纪	ZOIDS SAGA FUZORS	RPG	TOMY
17日	可爱宠物游戏美术馆2	かわいいペットゲームギャラリー2	SLG	CULTUREBRAIN
12月22日	指环王 中土第三纪	ロード・オブ・ザ・リング／中つ国第三纪	SLG	EA
	金色的卡修贝尔! 友情的电击2	金色のガッシュベル!! うなれ!友情の电击2	ACT	BANPRESTO
	幻星神JUSTIRISERS 装着! 地球的战士们	幻星神ジャスティライザー 装着!地球の战士たち	SLG	KONAMI
12月30日	游戏王DUEL怪兽 INTERNATIONAL	游戏王デュエルモンスターズ インターナショナル2	SLG	KONAMI
	杰作选! 大盗伍佑卫门1·2雪姬与马吉奈斯	杰作选! がんばれゴエモン1·2ゆき姫とマギニス	ACT	KONAMI
12月预定	真型MEDAROT(カブト版本)	真型メダロット(カブトバージョン)	SLG	IMAGINEER
	真型MEDAROT(クワガタ版本)	真型メダロット(クワガタバージョン)	SLG	IMAGINEER
	Get Ride! 出击! BATTLE PARTY	Get Ride!出击!BATTLE PARTY	ACT	KONAMI

PSP

12月12日	合金装备 迷幻剂	METAL GEAR ACID	ETC	KONAMI
	KOLLON	ころん	PUZ	CYBERFRONT
	随身玩伴	どこでもいっしょ	ETC	SCEI
	语言的PUZZLE 文字大辞典	ことばのパズル もじぴったん大辞典	ETC	NAMCO
	泡泡龙POCKET	パズルボブル ポケット	PUZ	TAITO
	AI围棋	AI囲棋	TAB	MMV
12月16日	AI将棋	AI将棋	TAB	MMV
	AI麻将	AI麻雀	TAB	MMV
	噗哟噗哟FEAVER	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
	比波猴学园 猴子游戏大全集	ピポサルアカデミ～ア -どっきり!サルゲー大全集-	ETC	SCEI
	极品飞车 地下狂飙 竞争者	ニードフォースピード アンダーグラウンド ライバルズ	RAC	EA
12月22日	炼狱 棘灵之塔	炼狱 The Tower of Purgatory	A·RPG	HUDSON
	英雄传说 伽伽布托里罗基 白发魔女	英雄传说 ガガーブトリロジー 白き魔女	RPG	BANDAI
	LUMINES	ルミネス	PUZ	BANDAI
	危机中心 最终幻想7	クライシスコア -ファイナルファンタジーVII-	A·RPG	SQUARE · ENIX
其他	魔界战争	魔界ウォーズ	S·RPG	日本-SOFTWARE
	首都高BATTLE	首都高バトル	RAC	元气
	新天魔界	新天魔界	S·RPG	IDEA FACTORY
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山卡MAX PSP	山卡MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TGM-K	TGM-K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
	泰格伍兹PGA TOUR	タイガーウッズPGA TOUR	SPG	EA
	幻侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GA ENTERTAMENT
	首都高BATTLE	首都高BATTLE	RAC	元气

其他	三国志	三国志	SLG	KOEI
	伊苏 那比西提之柜	イース ナピシュテムの柜	RPG	KONAMI
	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
	CODED ARMS	コーデッドアームズ	FPS	KONAMI
	口袋力量棒球	パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
	战国CANNON	战国キャノン	STG	彩京
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战帕青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	新型SLG	新型シーミュレションゲーム	SLG	SUNRISE
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	GAMES	GAMES	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	捉猴记P!	サルゲッチュP!	ACT	SCEI
	天地之门	天地の门	A·RPG	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜! 帕青哥宣言	どこでも乐胜! パチスロ宣言	SLG	TECMO
	太鼓达人	太鼓の达人	ACT	NAMCO
	永恒传说	T.O.E.	RPG	NAMCO
	天外魔境	天外魔境	RPG	HUDSON
	炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
	机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	BANDAI
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	火影忍者	NARUTOナルト	ACT	BANDAI
	海盗路飞	ONE PIECE	ACT	BANDAI
	天诛	天诛	ACT	FROMSOFTWARE
	川钓系列	川のぬし钓りシリーズ	SLG	MMV
	牧场物语	牧场物语	SLG	MMV
	东大将棋便携版	东大将棋ポータブル	SLG	每日COMMUNICATION
	侦探 神宫寺三郎	探侦 神宫寺三郎	AVG	WORKJAM

NDS

24日	噗哟噗哟FEAVER	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
30日	网球王子2005 CRYSTALDRIVE	テニスの王子样2005 CRYSTALDRIVE	SPG	KONAMI
其他	银河战士 猎人 锦标赛	Metroid Prime Hunters Tournament	ACT	任天堂
	任天狗	Nintendogs	ETC	任天堂
	高级战争	アドバンスウォーズ	SLG	任天堂
	ANAZA	アナザー	AVG	任天堂
	发生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	发生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	AVG	元气
	超执刀 Caduceus	超执刀 カドゥケウス	ACT	ATLUS
	PACPICS	パックピクス	PUZ	NAMCO
	气球旅行	バルーントリップ	ACT	任天堂
	马里奥赛车DS	マリオカートDS	RAC	任天堂
	METEOS	メテオス	PUZ	BANDAI
	役满DS	役满DS	TAB	任天堂
	SIMPLE DS系列 THE 麻将	SIMPLE DSシリーズ THE 麻雀	TAB	D3PUBLISHER
	蜘蛛人2	SPIDERMAN2	ACT	ACTIVISION
	人生游戏DS	人生ゲームDS	SLG	ATLUS
	真·女神转生	真·女神转生	RPG	ARLUS
	迷宫	迷宫	PUZ	ARUZE
	小狗DS	お茶犬DS	SLG	MTO
	GT-D RACING	GT-D RACING	RAC	MTO
	大众麻将 健康麻将	みんなの麻雀 健康麻雀	TAB	MTO
	黄金眼	GOLDENEYE	ACT	EA
	战斗员山田一	战斗员山田はじめ	ACT	KIDS STATION
	街道RACING BATTLE	街道RACING BATTLE	RAC	元气
	不可思议的迷宫	不思议のダンジョン	RPG	CHUNSOFT
	LUNAR传说	LUNARルナ	RPG	MMV
	口袋妖怪 钻石	ポケットモンスター ダイヤモンド	RPG	任天堂
	口袋妖怪 珍珠	ポケットモンスター パール	RPG	任天堂
	RALLY DS	RALLY DS	RAC	SPIKE
	体育类	スポーツ	SPG	YUKES
	滑雪小子	スノボキッズ	ACT	ATLUS
	洛克人EXE系列	ロックマンエクゼシリーズ	RPG	CAPCOM
	新RPG	新RPG	RPG	GAMEARTS
	历史SLG	历史シミュレーション	SLG	KOEI
	新RPG	ニューRPG	RPG	KONAMI
	汪达尔之心	ワダルハーツ	SLG	KONAMI
	大盗伍佑卫门	がんばれゴエモン	ACT	KONAMI
	FFCC新作	FFCC新作	RPG	SQUARE-ENIX
	涂鸦王国系列	ラクガキ王国シリーズ	ACT	TAITO
	吃豆	PAC-PICS	ACT	NAMCO



缤纷惊喜欢乐送，重重好奖等你拿！

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为一百名幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

本期抽奖活动截至时间
12月20日
（以当地邮戳为准）

A 日本原版高达 RX-77-2




1名

B 网球王子龙马玩偶



1名



3名

C 网王笔袋

D 哈罗吸盘香味垫

（随机获取任意一款）

4名


（MS-05）




（MS-14S） （RX-78-3） （MS-15）

E 哆啦A梦水袋

6名




注意：灌装热水时请注意温度不要过热，并避免直接与皮肤接触以免烫伤。

F 口袋妖怪精灵卡

（随机获取任意一款）

20名



G 火影胸针

10名

（随机获取任意一款）


（泷隐） （雾隐）


（雨隐） （音隐）

H 犬夜叉随写本

（随机获取任意一款）



10名

I 火影黑口袋

（随机获取任意一款）

10名



J 精美水晶贴纸

10名



K 圣斗士软胶挂链

10名



（随机获取任意一款）

L 柯南线圈本

（随机获取任意一款）

15名



二十四期中奖者名单

◆A类 超可爱小叽手办 ◆B类 阿童木存钱罐

广东省	林特慰	陕西省	段然

◆C类 火影束口袋

辽宁省	张彬	广东省	杨乎乐
河北省	于辰	福建省	吴翔宇
福建省	陈宗政	贵州省	冯智林
天津市	邓旺	天津市	马静恒
黑龙江省	韩戬	广西省	苏骏鼎

◆F类 网球王子金属挂饰

四川省	颜超	江苏省	周君
广东省	吴礼先	上海市	徐辉
福建省	林少龙		

◆G类 哆啦A梦印章

北京市	马靖	上海市	张洋
重庆市	李戬	陕西省	任梦遥
吉林省	荆心	北京市	崔妍
河北省	李力	河南省	肖珑
四川省	赵敬轩	北京市	路程循
浙江省	范丹	江苏省	黄翼龙

其他奖项未能一一列出，敬请谅解。